FINAL FANTASY VII REBIRTH

ULTIMANIA
アルティマニア

FINAL FANTASY VII REBIRTH
ULTIMANIA

Edited by DIGITAL HEARTS
Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX



No Promises

in This Journey






神羅
神羅






FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

ファイナルファンタジーVII リバース アルティマニア





FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

ファイナルファンタジーVII リバース アルティマニア

CONTENTS もくじ



※本書は2024年2月29日アップデートまでのゲーム内容にもとづいて制作されています
※本書では、プレイステーション版『ファイナルファンタジーVII』を、『FFVII』または「オリジナル版」と表記しています

PROLOGUE

星をめぐって命を育む精神の流れ――ライフストリーム。
その精神エネルギーを「魔晄」と名付け、資源として浪費することで発展した神羅カンパニーは、魔晄都市ミッドガルのみならず世界をも掌握し、繁栄を極めていた。
元ソルジャーのクラウドは、星の命を守らんとする反神羅組織アバランチに雇われ、幾多の死闘に身を投じる。神羅との抗争をつづけたクラウドたちは、古代種の生き残りであるエアリスを救い出し、ミッドガルを脱出しようとするが、彼らの前に因縁の敵――セフィロスが立ちはだかった。
一帯を覆う運命の壁を越えてセフィロスを打ち破り、ミッドガルの外へ出たクラウドたち。見渡すかぎりの広大な世界で、彼らにとっての未知なる旅がはじまる。

一方、ミッドガル近郊の荒野では、ひとりの青年の運命にねじれが生じていた。神羅兵の大軍を前に命尽きるはずの定めから逃れ、ミッドガルへ生還したソルジャー・クラス1stのザックスは、空に広がる不気味な亀裂と、終わりゆく世界を受け入れた人々を目の当たりにする。誰もが夢や希望を失うなかで、ザックスはそれでも前を向きつづけていく。

分かたれた世界を舞台に、それぞれの物語が動き出す――。





SECTION 1

CHARACTER & WORLD

キャラクター＆ワールド



Cloud Strife

クラウド・ストライフ

PROFILE

年齢	21歳	**誕生日**	8／11
血液型	AB型	**身長**	173cm
出身	ニブルヘイム	**武器**	剣

Voice Cast ▶ 櫻井孝宏、（14歳時）相澤幸優、（8歳時）田中誠人

因縁の敵を追って世界をめぐる元ソルジャー

　巨大な剣を軽々と振りまわす、元ソルジャー・クラス1stの青年。人付き合いが苦手ながらも、困った人を助ける「なんでも屋」を生業としている。幼なじみのティファの誘いで反神羅組織アバランチに雇われ、神羅カンパニーとの戦いに参加。そのさなかに、5年前に故郷を奪った宿敵セフィロスと再会し、彼を追うべくミッドガルから旅立った。しかし、追跡の過程で黒マントの男と接触するたびに、セフィロスの幻影に惑わされていく。



「俺が何人もいるような感じなんだ。
どれが本当の俺なのか、
わからなくなる」

Topics of Cloud



少しずつ不安定になる自我

　クラウドは、過去の出来事を思い出そうとしたさいに、ときおり謎の頭痛に襲われる。また、旅をつづけるなかでセフィロスの幻影に心を乱され、自分の意図しない行動をとることも増えていく。ソルジャーとなった者には、運動能力や人間性が喪失していく「劣化」と呼ばれる現象が起こると知り、クラウドの不安はますます増大する。



⬆「セフィロスを追う」という強い想いは、己の使命感からくるものか、それとも……？

意外とノリが良いタイプ？

　ぶっきらぼうでクールに振る舞うクラウドだが、場の空気に飲まれて乗り気になりやすい一面もある。ジュノンで第七歩兵連隊を鼓舞する演説をしたときも、はじめは言葉を詰まらせていたが、部下たちから良いリアクションが返ってくると、しだいに気分が高揚。何度も掛け声をくり返し、最後はエアリスとティファに止められてしまう。



⬆ゴールドソーサーでは、ディオに乗せられるように、観衆に向けて笑顔でガッツポーズを披露。

好感度イベントクリップ

　クラウドは物語終盤のゴールドソーサーにおいて、好感度の高い仲間ひとりと特別な時間を過ごす。その内容は相手によってさまざまで、ロマンチックな雰囲気になる場合もあれば、クラウドらしからぬコミカルな姿を見られる場合もあるのだ。



Barret Wallace

バレット・ウォーレス



PROFILE

年齢 ▶ 35歳	誕生日 ▶ 12／15
血液型 ▶ O型	身長 ▶ 197cm
出身 ▶ コレル	武器 ▶ ギミックアーム
Voice Cast ▶ 船木まひと	

反神羅の旗を掲げ絶えず突き進む闘士

ミッドガルの七番街スラムを拠点にしていた、反神羅組織アバランチ分派のリーダー。感情的で、深く考えず怒りに身をまかせがちだが、面倒見が良く仲間想いでもある。過激な活動をくり返したがゆえに神羅カンパニーに目をつけられ、結果として多くの仲間を失った。神羅ビルで遭遇したセフィロスが星の敵であると認識し、星を守るべくクラウドに同行する。親友ダインの遺児マリンを自分の娘として育てており、彼女への愛情は人一倍深い。



「オレたちは星を助け、
助けられ、ともに戦う。
そうだろ?」

Topics of Barret



故郷への贖罪の意識

バレットの故郷であるコレル村は、4年前に魔晄炉で爆発事故が起きたさい、事故を魔晄炉反対派住民のしわざに仕立てた神羅カンパニーによって焼き払われた。当時、魔晄炉賛成派の筆頭だったバレットは、故郷が焼かれた原因は自分にあると考え、激しく後悔している。なかでも、最後まで魔晄炉の建設に反対していた親友ダインへの負い目は大きい。



⬆同郷の生き残りに悪態をつかれ、ののしられても、バレットはそれを受け止め耐えるのみ。

失った仲間たちへの想い

バレットはアバランチ分派の同志を率いて、ミッドガルで壱番魔晄炉を爆破するなどの活動を展開していた。しかし、神羅の策略によって、ビッグス、ウェッジ、ジェシーといった大切な仲間たちを失ってしまうことに。彼らを犠牲にしてしまった事実は、背負いきれない重さの悔恨となって、いまもなおバレットの心にのしかかっている。



⬆旅先にて、ウェッジと作戦行動をともにしていた本家アバランチと邂逅。彼の最期について尋ねる。

好感度イベントクリップ

「ジェシーが出ていた芝居を見ておきたい」と言ってクラウドを観劇に誘い出し、彼女の晴れの舞台に涙を流す。ゴンドラでは妻ミーナとのなれそめをクラウドに語り、運命の相手を逃さぬよう説くなど、人生の先輩らしさを感じさせるひと幕も。





Tifa Lockhart

ティファ・ロックハート



PROFILE

年齢 ▶ 20歳	**誕生日** ▶ 5／3
血液型 ▶ B型	**身長** ▶ 167cm
出身 ▶ ニブルヘイム	**武器** ▶ グローブ
Voice Cast ▶ 伊藤 歩、（13歳時）三本采香、（7歳時）槙野彩音	

不安な心を抱えながら進む道を探る格闘家

　クラウドの幼なじみでもある、アバランチ分派のメンバー。旅の武闘家ザンガンの弟子であり、すばやい身のこなしを活かした戦いかたを得意とする。セフィロスに故郷を焼かれたうえ父の命を奪われ、神羅カンパニーを憎く思っているが、過激化する反神羅活動には乗り気ではなかった。自分たちの抗争が七番プレートの落下という大惨事を引き起こして多くの住民を巻きこんだと考え、自責の念に駆られつつ己の為すべきことを模索している。



「クラウドは、思い出したんだよ。
良かったじゃない。
うん……良かった」

Topics of Tifa



クラウドの記憶への疑念

ティファの認識では、5年前にニブルヘイムを訪れた調査隊にクラウドはいなかった。そのため、クラウドが当時の出来事を実際に体験したかのように語ることに、ティファは疑問を抱く。一方のクラウドも、セフィロスに斬られたティファが生きている点を不思議に思うなど、ふたりは記憶の食いちがいをめぐり、ぎこちない関係になってしまう。



⬆クラウドの過去を不自然に思いながらも、ティファは互いの記憶のすりあわせには消極的な態度をとる。

本当の自分を覆い隠して

ティファは幼いころより周囲の目を気にしがちな性格で、誰にも嫌われないように振る舞ってきた。いまでも根底部分は変わっておらず、自己主張をせずに他人に調子を合わせたり、場の雰囲気に流されたりしがち。つねに気づかいができているとも言えるが、ティファ自身は、外面を取り繕ってばかりな己の性格を嫌っているようだ。



⬆誰とでもすぐに打ち解け合えるエアリスやユフィをうらやましく思い、思わず本音をこぼす場面も。

好感度イベントクリップ

劇場でジェシーが主演を務めるはずだった「LOVELESS」を見て、生前の彼女の姿に思わず涙ぐむ。ゴンドラのなかではクラウドと間近で見つめ合い、雰囲気に流されぬよう自制しかけるが、クラウドのほうから手を差し伸べてきて……。



Aerith Gainsborough

エアリス・ゲインズブール



PROFILE

年齢 ▶ 22歳	誕生日 ▶ 2／7
血液型 ▶ O型	身長 ▶ 163cm
出身 ▶ アイシクルロッジ	武器 ▶ ロッド
Voice Cast ▶ 坂本真綾、（7歳時）赤在沙優	

星に生きる命を守らんとする最後のセトラ

かつて星を開拓した古代種「セトラ」の最後の生き残りである女性。重い宿命に負けない芯の強さを持ち、つねに明るさを絶やさない。伝承に残る「約束の地」を追い求める神羅カンパニーに身柄を狙われており、幼少期から監視下に置かれていた。神羅にとらわれの身となったところをクラウドたちに助け出され、ともにミッドガルを脱出。星の延命のためなら人々をかえりみないセフィロスに異を唱え、彼の野望を阻止すべく広大な世界へ歩み出す。



「みんなが、好きなんです。
だから、守りたい。
望みは、それだけです」

Topics of Aerith



フィーラーに奪われた記憶

　ミッドガルにいたころのエアリスは、未来の出来事を知っているような素振りをときおり見せていた。しかし、運命の壁を越えてミッドガルを出たさいに、未来に関する記憶をフィーラーに奪われてしまった模様。とはいえ、先の見えない旅路においても、セフィロスがもたらそうとする悲劇を未然に防ぐという、エアリスの目的は変わらない。



⬆エアリスは、未来の記憶を失ったという不思議な体験を、ティファやレッドXIIIにだけは打ち明ける。

幼少期の孤独といまの仲間たち

　エアリスは古代種という出自のせいで、物心ついたころから神羅ビルで幽閉生活を送っていた。養母エルミナに拾われて伍番街スラムで暮らすようになったあとも、友人と呼べる相手はできず、幼少期の思い出を共有できるのは監視役のタークスくらいしかいない。それゆえ、偶然の出会いから育まれたいまの仲間たちとの絆を、本当に大切に思っている。



⬆子どものころの思い出を一緒に懐かしめる相手がいることに対し、強い羨望とあこがれを抱く。

好感度イベントクリップ

　大舞台での独唱という大役を果たしたのち、興奮冷めやらぬままゴンドラへ。出会った当初はクラウドにザックスを重ねて見ていたことを明かしつつ、クラウドへの好意をまっすぐに伝え、花火のなか、身を寄せ肩にもたれかかる。





Red XIII

レッドXIII

PROFILE

年齢 ▶ 48歳（人間年齢で15～16歳）
誕生日 ▶ 不明　**血液型** ▶ 不明
身長 ▶ 不明　**出身** ▶ コスモキャニオン
武器 ▶ カラー（首輪）
Voice Cast ▶ 山口勝平



「オイラは、コスモキャニオンのナナキ！
戦士セトの息子だ！」



赤き毛に覆われた誇り高き峡谷の戦士

人間よりもはるかに長命な種族で、人の言葉をあやつる獣。実験サンプルとして神羅ビルに捕らえられていたが、エアリスを助けに来たクラウドたちのおかげで脱出に成功し、彼らに同行した。当初は無口で思慮深い雰囲気を漂わせていたものの、じつは人間の歳に当てはめれば少年のような年齢で、故郷コスモキャニオンに帰ったのを機に本来の性格をさらけ出す。「レッドXIII」は宝条に名付けられた型式番号であり、本名はナナキという。

Topics of Red XIII



大人の戦士になりたくて

　故郷を出てからレッドXIIIは、あなどられることがないように、ずっと理知的で冷静な振る舞いをつづけていた。その背景には、少しでも早く一人前となって、故郷を守る戦士として認められたいという思いも垣間見える。かつて谷にギ族が攻めこんできたさい、ひとりで逃げ出した卑怯者の父親を許せないでいるようだが……。



⬆谷を守ることが自分の使命だと思っており、一度はクラウドたちと別れる決意を固める。

人間の遊びに興味津々

　年若く好奇心旺盛なレッドXIIIは、カードゲームの「クイーンズ・ブラッド」やボードゲームの「コンドルフォート」といった、人間の娯楽に興味を示す。とくにクイーンズ・ブラッドに関しては、狩りで鍛えた観察眼を活かし、試合を見ただけでルールや定石を把握。実際に遊ぶ機会はかぎられるものの、熟練者顔負けの腕前を披露する。



⬆連絡船 第八神羅丸では、カードゲーム大会に参加するために兵士に変装し、無理やり二本足で立つ。

好感度イベントクリップ

　お芝居が観たいけれどひとりでは劇場に入れないかもしれないと、クラウドに同行を依頼。舞台鑑賞後に乗ったゴンドラでは、子どものように大はしゃぎしたのち神妙に話を切り出し、かつて自分が未来を知っていたことをクラウドに打ち明ける。





Yuffie Kisaragi

ユフィ・キサラギ



PROFILE

年齢 ▶ 16歳　誕生日 ▶ 11／20
血液型 ▶ A型　身長 ▶ 160cm
出身 ▶ ウータイ　武器 ▶ 手裏剣
Voice Cast ▶ かかずゆみ

憎き神羅を相手に奮闘する若きマテリアハンター

神羅カンパニーと敵対するウータイが誇る特殊技能集団「シノビ」の少女。多感な時期を戦禍のなかで過ごしたため、神羅を憎む気持ちは人一倍強い。暫定政府の密命を受け、神羅が生成したとされる究極マテリアを奪取すべくミッドガルへ潜入したが、任務中に相棒のソノンを失い、命からがらミッドガルを脱出した。誰に対しても物怖じせずに話しかけ、基本的に怖いもの知らずだが、乗り物に極端に弱く、船や車に乗るとすぐに酔ってしまう。





「ちょっと待て〜い！
そこのツンツン頭、
アタシと勝負しろ！」

Topics of Yuffie



マテリア求めてどこまでも

　マテリアハンターを自称するユフィは、究極マテリア奪取の任務に関係なく、もともとマテリアには目がない。旅先でも、マテリアがありそうだと思えばどんな場所にも嬉々として向かい、逆にマテリアがなさそうと見るや、途端に興味をなくしてしまう。クラウドたちの仲間になるときも、彼らの武器に装着されたマテリアに注目していた。



⬆ゴンガガ村やコスモキャニオンでは、自作の「マテリアの歌」を、突然歌い出したりもする。

好感度イベントクリップ

　暗い顔をしがちなクラウドを元気づけようと、なかば強引に遊びに連れ出す。ゴンドラを勢いよく回転させて酔ってしまうなど、ふだんどおりハチャメチャに振る舞ったかと思えば、小さいころに出会った初恋の相手について語りはじめて……。



Original『FFVII』Playback　ユフィ編

　旅の途中で遭遇する「謎のニンジャ」としてクラウドたちの前に登場。一行が持つマテリアに目をつけて仲間に加わり、故郷ウータイに近づくと、マテリアをごっそり盗み去った。すばやく拳で空を切る「シュシュシュ」という動作が特徴的。







Cait Sith

ケット・シー

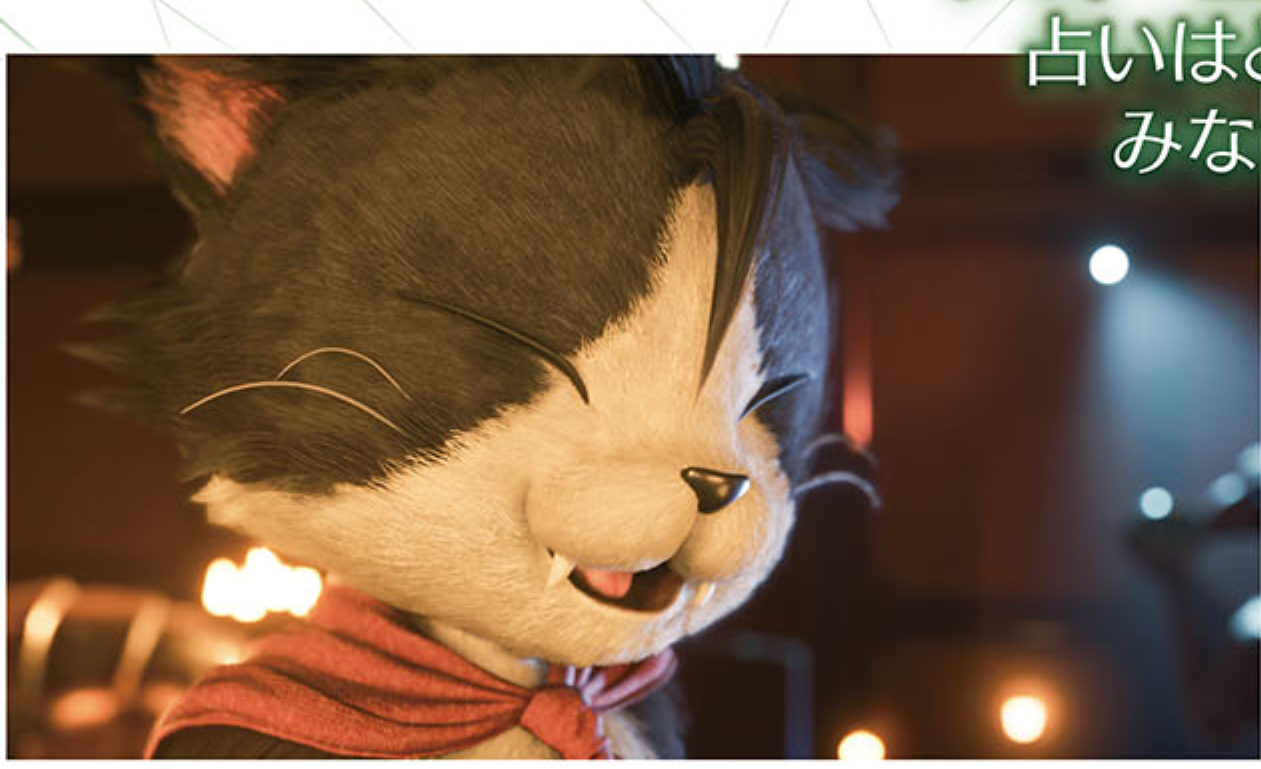


PROFILE			
年齢	不明	誕生日	不明
血液型	不明	身長	80cm
出身	不明	武器	メガホン
Voice Cast	石川英郎		

軽妙な話術が持ち味の陽気な占いマシーン

ゴールドソーサーでマスコットとして人気を集める、ネコ型ぬいぐるみの占いロボット。独特の口調のトークで場を盛り上げるが、その言動は少々うさんくさい。ゴールドソーサーで銃撃事件が起きたさい、真相究明に乗り出したクラウドたちをアンダーソーサーへと案内したのをきっかけに、そのまま旅に同行する。神羅リゾートのくすぶり社員を名乗り、世界各地にある神羅の端末を使って情報収集を行なう。

「ヘイ・ユー！
占いはどうですか？
みなさんの未来、占うで～」



Topics of Cait Sith



ケット・シーの正体は？

自身を神羅リゾートの平社員と言い張るケット・シーだが、神羅本社の内部事情にくわしかったり、コネやツテを駆使して中枢のデータベースにアクセスできたりと、その能力はグループ会社の単なる一社員とは考えにくい。並外れたハッキング技術を持っているだけなのか、それとも相応の権限を持つ高い地位に就いた人物なのだろうか……？



⬆幹部の予約を勝手にキャンセルしてホテルの部屋を用意するなど、神羅の情報を駆使して立ちまわる。

モーグリとのタッグでひとり二役

ケット・シーは巨大なモーグリのぬいぐるみに騎乗し、そのボディを自在に動かせる。単独では身軽ですばやいケット・シーだが、モーグリに乗るとパワフルで豪快な動きが可能になり、状況に合わせてふたつの状態を使いわけていく。また、ケット・シーお得意の占いやハッキングも、モーグリのぬいぐるみに備わった機能を利用しているようだ。



⬆巨大モーグリのチカラを使えば、神羅ボックスを遠くのスイッチに投げ当てるといった芸当も可能。

Original『FFVII』Playback ケット・シー編

当初は神羅の人間であることを伏せ、占いの結果を気にしてクラウドに同行。のちに神羅のスパイだと発覚すると開き直り、マリンを人質にしていると明かしてパーティに居すわるも、星を救うべく戦うクラウドたちに少しずつ感化されていく。





Cid Highwind

シド・ハイウインド



PROFILE

年齢 ▶ 32歳	誕生日 ▶ 2／22
血液型 ▶ B型	身長 ▶ 178cm
出身 ▶ ロケット村	Voice Cast ▶ 山路和弘

特上の腕を持つ熱血パイロット

　国営飛行場跡を拠点に運送業を営む「ブロンコ航空」の社長兼パイロット。愛機であるタイニーブロンコで自由に大空を飛びまわりつつ、目印の狼煙を見つけては乗客や荷物を乗せ、世界各地へ送り届けている。定員オーバーだったクラウドたちを機内に詰めこんでも華麗に離陸するほどの、卓越した操縦技術を持つ。神羅カンパニーの関係者でありながら、上から権力で抑えつける神羅のやりかたには反抗的な姿勢を見せる。



「空は誰のモンでもねえ。神羅なんかクソ食らえってなもんだ！」

Topics of Cid



空でも海でもどんとこい

みずからを「陸海空の三界すべてを制した男」と称するシドは、小型飛行機以外の乗り物にも精通している。その技量は口先だけでなく実際にすぐれており、タイニーブロンコが機体トラブルで着水してしまっても、すぐさま応急修理を行ない、船に生まれ変わらせて窮地を脱するほど。そのさい、冗談交じりに社名も「ブロンコ海運」に改名する。



⬆自分の機体操縦の腕前は並大抵ではないと強調し、ことあるごとにアピール。

エアリスとの意外な接点

若かりしころ、見習いパイロットとして神羅カンパニーにもぐりこみ、技術者たちの下働きをしていたシドは、同じ時期に神羅ビルで軟禁生活を強いられていたイファルナと幼いエアリスのふたりと出会っていたという。月日は流れ、偶然再会したエアリスにイファルナの面影を見たシドは、彼女に旅への協力を申し出る。



⬆エアリスを見守りたい気持ちが沸き上がり、キーストーンを探すクラウドたちについていくことに。

Original『FFVII』Playback　シド編

宇宙開発を再開しない神羅に不満を抱いていたときに、ロケット村を訪れたクラウドたちと出会い、神羅に逆らう彼らに興味を抱いて同行。言葉づかいは荒いが行動力とリーダーシップに長けており、一時的にパーティのリーダーを務める場面も。









Vincent Valentine

ヴィンセント・ヴァレンタイン

PROFILE

年齢 ▶ 不明（外見年齢27歳）
誕生日 ▶ 10／13　血液型 ▶ A型
身長 ▶ 184cm　出身 ▶ 不明
Voice Cast ▶ 鈴木省吾

「おまえたちの敵はセフィロスだとか。セフィロスとは浅からぬ因縁がある。私も行く」



暗き屋敷の地下に眠る謎多き男

神羅屋敷地下の一室に棲まう、警備員を自称する男。研究室のロックを解除する権限を持つようだが、ふだんは棺桶のなかで眠りについており、必要最低限の対応しか行なわない。元タークスという記録が神羅の端末に残されているほか、かつては研究者の護衛役として神羅屋敷に滞在していたと語るものの、それ以外の素性はほとんど謎。セフィロスと何らかの因縁があるらしく、クラウドたちがセフィロスを追っていると知り、彼らに同行する。

Topics of Vincent



身体に秘めたる魔獣の因子

ヴィンセントはその体内に魔獣の因子を宿しており、ガリアンビーストに変身する能力を持つ。変身後は、俊敏さと力強さを兼ね備えた、文字どおり人間離れした動きが可能となる一方で、理性を失って暴走するため、肉体にはかなりの負荷がかかってしまう模様。ヴィンセントが睡眠に多くの時間を割くのは、特殊な体質のせいなのかもしれない。



⬆追い詰められると、咆哮とともに赤黒いオーラをまとい、凶暴性がさらに増す。

新しめの機械には弱い?

ヴィンセントは、電源が入っていないカードリーダーを故障していると思いこみ、起動させられずに四苦八苦するなど、機械のあつかいには不慣れな様子を見せる。とはいえ、機械全般に弱いわけではなく、タイニーブロンコに搭載された旧式の無線機は難なく使いこなしており、どちらかといえば古めの機械のほうがなじみがあるようだ。



⬆壊れたと思ったものを叩いたり振ったりして直そうとするあたりは、どことなく前世代的。

Original『FFVII』Playback ヴィンセント編

仲間に加えるかどうかを任意で選べるキャラクターながら、セフィロスや宝条と深い因縁があり、物語の背景を知るうえでは重要な役どころだった。関連作品のひとつ『ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-』では主人公を務める。







Zack Fair

ザックス・フェア

PROFILE

年齢 ▶ 23歳	誕生日 ▶ 不明
血液型 ▶ O型	身長 ▶ 185cm
出身 ▶ ゴンガガ村	武器 ▶ バスターソード
Voice Cast ▶ 鈴村健一	

死線を越えて生還した明るく前向きなソルジャー

訳あって神羅軍に追われる身となった、ソルジャー・クラス1stの青年。正義感が強く仲間想いな性格で、どんな困難にもまっすぐに突き進む強さを持つ。元来考えるのは苦手だが、ソルジャーになってからのさまざまな体験を経て、人生の目的や意味について意識するようになった。ミッドガルへもどる途中で神羅兵の大軍に取り囲まれるも、その戦いに勝利。魔晄中毒の親友クラウドを連れて、伍番街スラムへとたどり着く。

「夢とか希望とか、
そういうの見つけて、
それをグッと抱きしめるんだ」



Topics of Zack



エアリスやクラウドと縁の深い男

エアリスの初恋の相手であるザックスは、自身も彼女に好意を寄せており、エアリスが育てた花を一緒に売り歩くなど、短い期間ながらも親密な関係を築いていた。またクラウドとは、田舎出身という共通点で意気投合し、すぐに打ち解けた親友同士。彼が魔晄中毒で会話も歩行もままならない身体となっても、決して見捨てない。



⬆神羅に追われる身のザックスは、エアリスに再会するために、危険を冒してミッドガルへ帰ってきた。

生き延びた先の世界で

ザックスは“本来”であれば、神羅兵の大軍を相手に力尽きて、クラウドにバスターソードを託し、エアリスとの再会は叶わぬまま息絶えるはずだった。何らかの力が働いたことで生き延びたザックスは、末期的な雰囲気が漂う異様なミッドガルに違和感を覚える。世界の終焉を受け入れている人々を見て、このままではダメだと考えるが……。



⬆どういうわけか生き残った者同士、ビッグスとはお互いの体験についての情報を共有し合う。

ザックスとセフィロスとの関係

ソルジャー・クラス1stであるザックスは、セフィロスの後輩にあたる。ふたりには共通の親友がいたほか、任務で行動をともにする機会がそれなりに多く、セフィロスが5年前に豹変するまでは、良き戦友の間柄だった。マリンから「髪が長くて銀色の怖い人」の話を聞いたときも、ザックスはすぐさまセフィロスを思い浮かべる。



⬆かつてはそれなりに親しい仲だったはずだが、いまのセフィロスはザックスのことなど眼中にない様子。

Sephiroth

セフィロス

PROFILE

年齢 ▶ 不明
誕生日 ▶ 不明
血液型 ▶ 不明
身長 ▶ 不明
出身 ▶ 不明
武器 ▶ 正宗
Voice Cast ▶ 森川智之



星の支配をもくろむ ジェノバの申し子

英雄としてその名を残す、数々の戦功を立てた伝説のソルジャー。5年前、調査任務で訪れたニブルヘイムにて己の出自を知ったことで、人間に対する激しい憎悪を抱き、村を焼き払い住民を惨殺するという凶行におよんだ。その後、世間には戦死したと発表されていたが、5年の歳月を経て、ミッドガルで反神羅活動に身を投じるクラウドの前に突如出現。黒マントの男をあやつり、神羅ビルに保管されていたジェノバの遺体を奪い去った。



「おまえたちはここで死ぬ。
だが、悲しむことはない。
星に帰るだけだ」



Topics of Sephiroth

クラウドを惑わす声

セフィロスはたびたびクラウドの前に姿を現すものの、ほとんどの場面において、クラウドが黒マントの男をセフィロスだと錯覚しているに過ぎない。前触れなく現れたセフィロスの意味深な言葉を聞くたびに、クラウドは翻弄されて取り乱すが、この幻覚はクラウドにしか見えておらず、仲間たちは突然様子がおかしくなる彼を不安そうに見守っている。



⬆黒マントの男たちを依り代にするかのように、セフィロスは幾度となくクラウドの前に現れる。

ひとりの人間だったころ

出生の秘密を知って豹変する前のセフィロスは、圧倒的な強さゆえに「英雄」と持てはやされつつも、ふつうの人間として生きていた。5年前にニブルヘイムを訪れたときは、故郷へ帰ってきたクラウドに自由時間を与えたり、戦友の顔を立てて写真撮影の希望に応じたりするなど、社交的ではないながらも人並みの気づかいを見せる。



⬆当時のセフィロスは、落ち着きのない後輩を苦笑交じりにたしなめるような、面倒見の良い人柄だった。

運命さえも従えし者

クラウドたちはミッドガルにおいて、「運命の番人」であるフィーラーに、ときに妨害され、ときに助けられてきた。セフィロスは、運命の特異点にてそれらの一部を取りこみ、己の意のままに従えてしまう。ミッドガルでクラウドが倒したセフィロスは、彼があやつるフィーラーにより具現化した存在であり、セフィロス本体の所在は現時点では不明だ。



⬆セフィロスの手先となったフィーラーは、それまでクラウドたちが見てきたものよりも黒いのが特徴。

Rufus Shinra

ルーファウス神羅



PROFILE
年齢 ▶ 30歳
Voice Cast ▶ 大川 透

辣腕を振るう若き野心家

父プレジデント神羅の跡を継いだ、神羅カンパニーの社長。セフィロスの刃によってプレジデントが命を落とした直後、神羅ビルのヘリポートに姿を現し、愛犬ダークネイションを従えてクラウドと一戦交えた。ミッドガルの復興や黒マントたちの追跡、活発化するウータイへの対応など、神羅が抱える数多の課題に向き合いつつ、ジュノンで行なう社長就任パレードで、新たな時代の到来を大々的に知らしめんとする。



「神羅は約束の地を目指す。
これは使命だ」

Topics of Rufus

神羅の後継者、その目的は

ルーファウスは「神羅は生まれ変わる」と宣言したとおり、父親が作り上げた悪しき慣習を絶ち、神羅を変革したいという志を持っている。一方で、プレジデントと同様に約束の地を目指してもおり、手がかりとなるエアリスへの監視をゆるめる様子はない。そこには、父が為しえなかった偉業を達成したいという、対抗意識にも似た感情が見え隠れする。



⬆ルーファウス自身、約束の地を見るのが夢だったらしく、側近のツォンにはそのことを明かす。

Hojo

宝条

PROFILE
年齢 ▶ 62歳
Voice Cast ▶ 千葉 繁



常軌を逸した非道の科学者

神羅カンパニーの科学部門統括であり、さまざまな生物兵器を開発してきた研究者。常識にとらわれない発想で新たな仮説を打ち立てては、その検証に心血を注ぐ。研究のためならば人道から外れた実験も嬉々として行なうなど、思考は独善的。神羅ビル内に設けられた特秘研究施設・鑼牟に保管してあったジェノバの遺体が奪われたことを受けて、黒マントたちの動向に注目する。

「見事だ。
これぞリユニオンの力！」



⬅黒マントとモンスターが融合したという報告を聞くやいなや、みずからサンプルの収集に向かうなど、研究への熱意は人一倍。

Heidegger

ハイデッカー

PROFILE
年齢 ▶ 58歳
Voice Cast ▶ 長 克巳



「アバランチは
ぶっ潰しただろうが」

威圧感の強い古顔の幹部

創業当初からプレジデント神羅の右腕として仕えてきた、神羅カンパニーの最大勢力である治安維持部門を統括する巨漢。目的達成のためには部下を犠牲にすることにもためらいがなく、兵士たちからは恐れられている。プレジデント亡きあとは、ルーファウスを「若」と呼び、引きつづき社長を支えようと意気込む。「ガハハハ」という豪快な笑い声が特徴。



➡軍隊や兵器の派手な運用を好み、ジュノンで魔晄キャノンの発射を決めたルーファウスを賞賛する。

Reeve Tuesti

リーブ・トゥエスティ

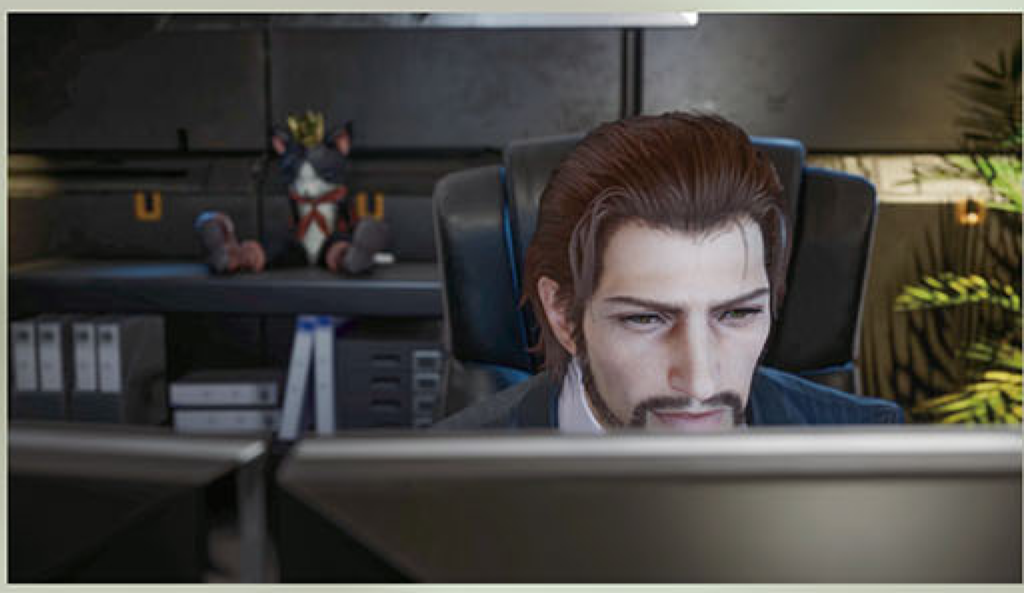


PROFILE
年齢 ▶ 35歳
Voice Cast ▶ 銀河万丈

「宣戦布告とも
受け取れる内容ですから、
なんらかの説明が必要かと」

生真面目で実直な苦労人

ミッドガル全体の管理を担当する都市開発部門の統括。スラムの環境改善を目指すなど、住民のために身を粉にして働く誠実な人物だが、我欲の強い神羅幹部のなかでは浮いてしまいがち。重役会議で新社長のルーファウスに今後の展望を問いかけ、新体制においても変わらず職務に従事するかたわら、独自の情報経路を使って世界情勢の把握に励む。



⬅オフィスにネコのぬいぐるみを置いていたり、上機嫌のときは鼻歌を歌ったりと、堅苦しいばかりではない一面も。

Scarlet

スカーレット

PROFILE
年齢 ▶ 40歳
Voice Cast ▶ 勝生真沙子



「残念、時間切れ。
ヒュージマテリアを回収して、
すぐ戻らなくちゃ」

傲慢不遜な冷血女

深紅のドレスに身を包んだ、兵器開発部門統括。高性能な数々の武器を生み出してきた優秀な兵器開発者であるものの、他人の尊厳を何とも思わないなど、人間性には難がある。ヒュージマテリアの人工生成を実現すべく実験を推し進めていたが、ルーファウスの意向を受け、みずからの専用兵器に乗って天然物の回収におもむく。



➡4年前にコレル村を焼き払った張本人で、甲高い笑い声とともに銃を乱射し、バレットとダインの片腕を奪った。



Palmer
パルマー

PROFILE
年齢 ▶ 64歳
Voice Cast ▶ 龍田直樹

風格のない熟年幹部

ロケットの打ち上げ失敗を受けて担当事業が凍結され、ヒマを持てあましている宇宙開発部門統括。閑職の幹部ゆえに、重役のなかで最年長でありながら威厳はなく、誰からも軽んじられている。「うひょ」という独特な口グセや、紅茶にもパフェにもラードを入れる偏食っぷりなど、強烈な個性の持ち主。

「どうしてわしが配達するの？
宇宙部門統括なのに」



⬅手配書の配布という雑用を押しつけられて不満をこぼすが、新人のイリーナにさえ相手にされない。

Roche
ローチェ

PROFILE
年齢 ▶ 25歳
Voice Cast ▶ 三宅健太



好敵手との戦いを熱望するバイク乗り

ハイウェイバイク警備隊の隊長でもある、クラス3rdのソルジャー。ミッドガルにおいて熾烈なレースバトルをくり広げたクラウドを、一方的に無二の親友"マイフレンド"に認定した。クラウドたちがミッドガルの外に逃亡したことを知り、彼らを追う特命部隊に志願。クラウドと1対1で戦う機会を、何よりの楽しみにしている。

「さあ、マイフレンド。
私のすべてを、
受け止めてくれ!」



➡ジュノンで行なわれる社長就任パレードにも、バイク隊を率いて参加。自慢の操縦テクニックを存分に見せつける。

INDEX



Tseng
ツォン

PROFILE
年齢 ▶ 30歳
Voice Cast ▶ 諏訪部順一

冷静沈着なやり手の主任

　個性豊かな部下をまとめ上げる、総務部調査課「タークス」の主任。古代種であるエアリスの監視と護衛を、彼女が幼少のころから担当していた。社長となったルーファウスの右腕として暗躍し、ミッドガルを出たエアリスの監視をつづけつつ、黒マントたちの動向にも目を光らせる。

「恨むのはお門違いだな。
おまえたちが始めた戦争だ」



⬅みずからも前線におもむき、銃撃と武術を織り交ぜて、エアリスたちの前に立ちはだかる。



Rude
ルード

PROFILE
年齢 ▶ 30歳
Voice Cast ▶ 楠 大典

剛腕を振るう寡黙な仕事人

　スキンヘッドとサングラスが目を引く、物々しい見た目の巨漢。強靱な肉体で仲間を守りつつ、タークス随一のパワーを活かした打撃をくり出す。風貌からは怖そうな印象を与えがちだが、実際は仲間想いで情に厚い。相棒のレノが療養中のため、後輩のイリーナとのコンビで任務にあたる。

「上からの命令だ。
俺たちタークスにとっては、
それがすべて」



➡たびたび不平をこぼすイリーナを黙々とフォローするが、相棒の不在を嘆く場面も。

Reno

レノ



PROFILE

年齢 ▶ 28歳

Voice Cast ▶ 藤原啓治

斜に構えた態度の冷笑家

燃えるような赤髪が印象的な、飄々としたタークスメンバー。七番街支柱の戦いでクラウドたちに敗れて負傷し、療養を兼ねた長期休暇に入った。俊敏な動きで相手を翻弄する戦法を得意としており、休暇で退屈な日々を過ごしながら、クラウドたちへのリベンジに闘志を燃やす。

「今日は残業なしだぞ、と」

Elena

イリーナ



PROFILE

年齢 ▶ 18歳

Voice Cast ▶ 豊口めぐみ

新進気鋭の頑張り屋

戦線離脱したレノの穴を埋めるためにメンバーに抜擢された、新人のタークス。神羅軍事学校で優秀な成績を修めており、格闘と射撃の両方に秀でるが、思ったことをすぐ口にしてしまうなど、タークスとしての自覚にとぼしい。主任のツォンには、あこがれや尊敬の念を抱くとともに、淡い想いも寄せている。



「レノ先輩の留守は、わたしが守る!」

Original『FFVII』Playback イリーナ編

ミスリルマインで初登場。口下手なルードにかわってクラウドたちに任務の説明をしたさい、うっかり自分の行き先まで教えてしまっていた。レノが戦線に復帰したのちは、レノとルードと3人で行動する機会が増える。





INDEX



Chadley

チャドリー

PROFILE

年齢 ▶ 15歳
Voice Cast ▶ 梅田修一朗

世界の神秘を追究する若き研究者

かつて神羅カンパニーの科学部門に属していた元研究員。ミッドガルではクラウドに戦闘データの収集を依頼し、さまざまなマテリアを開発した。クラウドとの出会いをきっかけに神羅から離れ、世界についての知見を得るための冒険へと出発。旅先で再会したクラウドに、各地の情報を収集するよう依頼する。



⬅宝条の施術を受けたサイボーグだが、その支配から脱却し、自身の好奇心を満たすために解析に取り組む。

「ではでは、世界を巡る冒険の始まりですね。
ボクも、精一杯サポートします」

PROFILE

Voice Cast ▶ 石見舞菜香

MAI



明るくにぎやかなバトルナビゲーター

チャドリーが開発した、モンスターガイド用の音声アシスタントAI。正式名称は「Monster Assessment Instrument」といい、モンスターに関する膨大な知識を持つ。討伐モンスターについての情報を提供するだけでなく、バトルシミュレーターのコンバットコース作成も手伝う。

「見事、ミッションコンプリートです。
お疲れさまでした！」



➡討伐対象との戦いでは、明るい応援で一行をサポート。クラウドたちが勝利すると、思い切り褒めちぎる。

旅先で再会するミッドガルの人々



Kyrie Cannan
キリエ・カナン

PROFILE
年齢 ▶ 17歳
Voice Cast ▶ 上坂すみれ

自由奔放すぎるおさわがせ娘

伍番街スラムに住んでいた少女。サギやスリを生業とし、スラムでは真偽の不確かなニュースを人々に伝えては情報料を要求していた。祖母ミレイユとのケンカのすえにミッドガルを飛び出し、「なんでも屋」を騙って独力でお金をかせごうと画策する。



Shinra Middle Manager
神羅課長

PROFILE
年齢 ▶ 36歳
Voice Cast ▶ 花輪英司

熱き魂で仕事に励む企業戦士

何かとクラウドたちと出くわすことの多い、神羅カンパニーの課長。中間管理職ならではの苦悩を抱えつつも、大切な家族のために日々仕事に邁進する。部下からの信望は厚く、人当たりも良いが、会社に対する不満はじわじわと蓄積している模様。



Johnny
ジョニー

PROFILE
年齢 ▶ 22歳
Voice Cast ▶ 加瀬康之

お調子者なトラブルメーカー

クラウドを「アニキ」と呼び慕う、陽気な青年。以前は七番街スラムに住んでいたが、ミッドガルを飛び出し、コスタ・デル・ソルでホテル「シーサイド・ジョニー」を運営しはじめた。世間知らずでだまされやすいものの、並大抵のことではへこたれない。



▲ベグ



バド▲



▲ブッチョ



ボンザ▲

Begu／Bado／Buccho／Bonza
ベグ／バド／ブッチョ／ボンザ

PROFILE
Voice Cast ▶ (ベグ)高木 渉、(バド)勝 杏里、(ブッチョ)小林親弘、(ボンザ)木内太郎

どこか憎めない小悪党たち

六番街スラムの陥没道路を根城にしていた、「ベグ盗賊団」を名乗る小悪党たち。以前は3人組だったが、ジャイアントバグラーのボンザを新メンバーとして加え、カンパニーを作るべく活動している。言葉の意味をわからぬまま、勢いに任せて会話しがち。

INDEX



Aniyan Kunyan
アニヤン・クーニャン

PROFILE
Voice Cast ▶ 杉田智和

美しさを追求する美の伝道師

ウォール・マーケットにある蜜蜂の館のオーナー兼ダンサー。クラウドをステージに引っ張り上げ、彼の女装を手助けした。公演の監修に訪れたゴールドソーサーにて、ダンスショーに乱入する。



Madam M
マダム・マム

PROFILE
Voice Cast ▶ 小松由佳

手を通して人を見る淑女

手揉み屋を営む妖艶な女性。以前、店にやってきたクラウドに濃密な揉みを施し、骨抜きにした。コルネオの力を失ったウォール・マーケットを立て直すために、コスタ・デル・ソルの実業家を訪ねる。



ジーナン▲



▲ゼン・ワン



サン・トー▲

Jinan Kunyan／Zen Wan／San Tou
ジーナン・クーニャン／ゼン・ワン／サン・トー

PROFILE
Voice Cast ▶ （ジーナン）武内駿輔、（ゼン・ワン）田尻浩章、（サン・トー）赤坂柾之

マッスルシンフォニーを奏でる者たち

ウォール・マーケットのエクササイズジム「男男男（ダンダンダン）」のトレーナーと会員。新たに加わったジム会員たちとともに、コスタ・デル・ソル近辺での筋肉合宿に励む。



Don Corneo
ドン・コルネオ

PROFILE
Voice Cast ▶ 多田野曜平

コルネオファミリーを率いるボス

ウォール・マーケットを牛耳っていた、スラムのドン。下品な言動の好色漢だが、大事な局面では冷酷な本性を現す。クラウドたちに情報を漏らしたせいで神羅に追われ、ミッドガルから逃亡した。



▲ソッチ



コッチ▲

Scotch／Kotch
ソッチ／コッチ

PROFILE
Voice Cast ▶ （ソッチ）北村謙次、（コッチ）木村 昴

口が達者なコルネオの部下コンビ

ドン・コルネオに付き従う、マイクパフォーマンスが得意な二人組。スラムから逃げたコルネオに同行し、ゴールドソーサーのディオ園長にネーミングライツ争奪マッチの挑戦状をたたきつける。



Chocobo Sam

チョコボ・サム

PROFILE
Voice Cast ▶ 菅原正志

チョコボを愛する勝負師

チョコボ車による送迎サービスで成功を収めた、チョコボとギャンブルをこよなく愛する男。ゴールドソーサーでチョコボレースの運営にも携わっており、自慢のトウホウフハイをレースに送り出す。



Leslie Kyle

レズリー・カイル

PROFILE
年齢 ▶ 18歳
Voice Cast ▶ 畠中 祐

愛する女性を探す青年

恋人マールの行方を追う若者。以前はドン・コルネオの側近だったが、恋人が姿を消す原因を作ったコルネオを内心憎悪していた。恋人に関するわずかな手がかりを頼りに、各地を旅している。



Mireille

ミレイユ

PROFILE
年齢 ▶ 65歳
Voice Cast ▶ 真山亜子

孫を見守る老獪な女傑

キリエの祖母。素性を隠した義賊「スラムエンジェル」として、悪党から盗んだ金品を貧しい人々に分け与えている。後継者として期待するキリエへの小言が増え、彼女からの反感を買い気味。

Nayo／Polk／Billy Bob

ナヨ／ポルコ／ビリー・ボー



ナヨ▲



▲ポルコ



ビリー・ボー▲

PROFILE
年齢 ▶ (ナヨ)19歳、(ポルコ)19歳、(ビリー・ボー)22歳
Voice Cast ▶ (ナヨ)藤田 茜、(ポルコ)相楽信頼、(ビリー・ボー)星野健一

ユフィに協力していた本家アバランチ

ミッドガルでユフィの活動を支援した、七番街スラムに潜伏していた本家アバランチのメンバー。ユフィと別れたのち、神羅ビル襲撃作戦に参加するも撤退し、コスモキャニオンに身を寄せる。



Zhijie

ジージェ

PROFILE
年齢 ▶ 20歳
Voice Cast ▶ 五十嵐 明

逃げ足が速く口が達者な諜報員

ウータイ暫定政府と本家アバランチの連絡係を担当していた、ミッドガル在住のウータイ人。ユフィを七番街スラムから神羅ビルへ送り出したのち、ナヨたちとともにミッドガルを離れた。



Marlene Wallace

マリン・ウォーレス

PROFILE

年齢 ▶ 4歳
Voice Cast ▶ 梅﨑音羽

バレットが溺愛する愛娘

バレットが男手ひとつで育ててきた幼子。アバランチの活動内容については聞かされていなかったが、仕事を終えて帰ってきた父親をいつも笑顔で迎え入れ、バレットの戦う原動力となっていた。現在はエアリスの義母エルミナと一緒に、バレットやティファの帰りを待っている。

「はやくクラウドの病気を治して、
お姉ちゃんを守ってもらわなくちゃ」



⬅交流を深めるうちにザックスを信頼するようになり、エアリスとの秘密――彼女に触れた瞬間に垣間見た光景について打ち明ける。

Elmyra Gainsborough

エルミナ・ゲインズブール

PROFILE

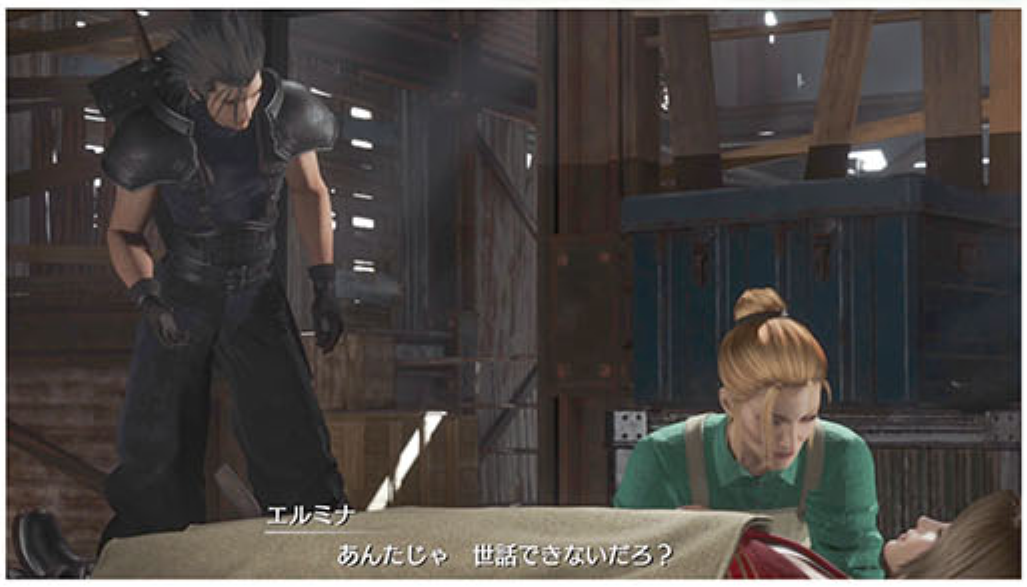
Voice Cast ▶ 高島雅羅



娘の幸せを願うエアリスの養母

伍番街スラムに住む、エアリスの育ての母。15年前にスラムの駅で実母イファルナと死別したエアリスを保護し、娘として育ててきた。ザックスが帰還した伍番街スラムにおいて、変わり果てた姿のエアリスと対面。彼女を自宅に連れ帰り、看病をつづける。

「遅くなるんじゃないよ。
あんたがいることが当たり前になってね。
いないと、不安になる」



➡エアリスから話に聞いていただけで、ザックスとは面識がなかった。当初は娘を不幸な目に遭わせた張本人と認識しており、彼に厳しい態度をとる。

Biggs

ビッグス

PROFILE
年齢 ▶ 25歳
Voice Cast ▶ 阪口周平



生き延びた理由を自問する若者

バレットが率いる反神羅組織アバランチ分派で作戦立案を担当していた、良き兄貴分。傭兵として雇われたクラウドと友情を育み、彼が秘める幼い部分を見抜くほどの理解者となる。七番プレート落下事件で生死の境をさまよったのち、伍番街スラムの孤児院で目を覚ますことに。神羅に指名手配され、潜伏生活を余儀なくされている。

「なんで、生き残ったのが
俺なんだ?」



⬆仲間たちに置いていかれたような孤独を抱え、彼らのためにも何かを為さなければという焦燥感に駆られる。

Wedge

ウェッジ

PROFILE
年齢 ▶ 20歳
Voice Cast ▶ 淺井孝行



「オレは……
もっとみんなの役に立ちたいッス」

人当たりの良い大食漢

ふくよかな体型で愛嬌のある、アバランチ分派メンバー。他人と距離を置こうとするクラウドにも、積極的にコミュニケーションを取ろうとした。七番プレート落下事件ではかろうじて一命を取り留めたものの、バレットたちを支援するために向かった神羅ビルで、フィーラーに襲われて高層階から投げ出される。

Jessie Rasberry

ジェシー・ラズベリー

PROFILE
年齢 ▶ 23歳
Voice Cast ▶ 森谷里美

「よ〜し、今夜は
景気づけに飲み倒そう!」



勝ち気で大胆不敵な元舞台女優

かつてゴールドソーサーで女優として活躍していた、アバランチ分派のメカニック。クラウドに対し、本気とも冗談ともつかないアプローチを仕掛けては、その反応をおもしろがっていた。七番街支柱での戦いで致命傷を負い、クラウドとティファに見守られながら力尽きる。



⬅ゴールドソーサーでは、在りし日のジェシーが主演を務めるはずだった舞台が、最新のVR技術を駆使して再現される。

過去のニブルヘイムの人々



Claudia Strife
クラウディア・ストライフ

PROFILE
Voice Cast ▶ 日髙のり子

「どれどれ……
晴れ姿、よ～く見せておくれ」

ほがらかで息子思いな母親

早くに夫と死別し、女手ひとつで息子を育ててきた、料理上手なクラウドの母。2年ぶりに実家へ帰ってきた息子を温かく迎え、ミッドガルでの暮らしについていろいろ聞くなど、親子水入らずのひとときを過ごす。



➡便りの少ないひとり息子がミッドガルでどんな生活をしているかを気にかけ、目一杯の愛情をそそぐ。

Rashard Zangan
ローシャ・ザンガン

PROFILE
年齢 ▶ 59歳（回想当時）
Voice Cast ▶ 藤岡 弘、

「この村では、ティファという子に
稽古をつけている」



世界中に弟子を抱える武術の達人

独自に編み出したザンガン流格闘術を広めるために世界中を旅する、流浪の格闘家。少年少女に健やかな身体づくりをさせたいと考えており、弟子の数は128名にものぼる。以前にニブルヘイムを訪れたさいにティファの資質を見抜き、彼女を弟子に取った。

Original『FFVII』Playback ザンガン編

クラウドの回想に登場し、村が炎に包まれたときは率先して救助活動を行なっていた。また、のちに手紙を通じてティファに最終奥義「ファイナルヘヴン」を伝授する。



⬅数多くいる弟子のなかでも、ティファのことはひときわ目にかけていた模様。





Brian Lockhart
ブライアン・ロックハート

PROFILE
年齢 ▶ 40歳（回想当時）
Voice Cast ▶ 落合弘治

娘の身を案じる父親

村の相談役に名を連ねる、ティファの父親。8歳だったティファがニブル山で事故に遭ってからというもの、娘を心配するあまり何かと口を出すようになった。ティファが魔晄炉調査隊のガイドになると知り、娘を危険な山中へ向かわせまいと反対する。

「ティファ、まだ間に合う。辞退しなさい」

Mayor Zander
ゾンダー村長

PROFILE
年齢 ▶ 53歳（回想当時）
Voice Cast ▶ 青森 伸

自警団を取り仕切る村長

ニブルヘイムの村長を務めていた、大柄な男。自警団の団長も兼任しており、村の周囲でモンスターが目撃されるようになってからは、つねに銃を携行していた。日々増加するモンスターが手に負えなくなり、神羅に救援を求める。

小説『FFVII REMAKE』Playback ゾンダー編

ティファとエアリスの過去を描いた小説「Traces of Two Pasts」において、ティファの回想に登場。ティファの12歳の誕生日に、生まれたばかりの仔猫マルをプレゼントした。



「しかし、なんとまあ、
英雄セフィロスが来てくださるとは」

グラスランドエリアの人々



Broden
ブロード

PROFILE
年齢 ▶ 45歳
Voice Cast ▶ 藤 真秀

神羅に恨みを抱く宿屋の主人

宿屋カーム・インのオーナー。若かりしころは神羅軍で優秀な兵士として活躍していたが、両親が亡くなったのを機に退役し、家業の宿屋を継いだ。少し前から、原因不明の頭痛や目まいをわずらい、体調の悪化に悩まされている。



⬆ふだんは温和な人柄だが、有事のさいには口調や雰囲気が変わり、元兵士としての一面を垣間見せる。

「ご挨拶が遅くなりました。
私はブロード。この宿のオーナーです」

PROFILE
年齢 ▶ 70歳
Voice Cast ▶ 羽佐間道夫

Gurin
グリン



明るく陽気な牧場主

家族ぐるみでチョコボに関する事業を手がける、グリン牧場のオーナー。以前に偶然遭遇したクラウドたちを、ミッドガル近郊からカームまでトラックで送り届けた。湿地帯を越えようとするクラウドたちに、チョコボに乗っていくことを提案する。

Original『FFVII』Playback
グリン編

チョコボファームの経営者。湿地帯に出没するミドガルズオルムの恐ろしさを説き、襲われないようにチョコボの購入を勧めるなど、孫ともども商魂たくましい。

「湿地帯を越えるなら、チョコボが最善!」

Gurin-Gurin
グリングリン

PROFILE
年齢 ▶ 16歳
Voice Cast ▶ 白井悠介



チョコボ業界の若きエキスパート

グリン牧場でチョコボの世話をしている、グリンの孫。幼少期に両親を亡くし、祖父に育てられた。次代の後継者としてみっちりと仕込まれたため、チョコボの捕獲方法や育成方法に造詣が深い。両親の死にチョコボ・サムが関係していると考え、彼に恨みを抱く。

Original『FFVII』Playback
グリングリン編

チョコボファームでチョコボの飼育管理や野菜の販売を担当。野生のチョコボを捕まえることを提案し、その流れで「チョコボよせ」のマテリアを売ろうとするなど、なかなか商売上手。



「ここで、レースに出るチョコボを調整してるんだ」

PROFILE
年齢 ▶ 12歳
Voice Cast ▶ 木村日翠

Kurin
クリン



家族想いの優しい少女

心優しく温和な、グリングリンの妹。グリン牧場では店番として手伝いをしており、お金もうけに走りがちな兄をフォローしつつ、客を誠心誠意もてなす。幼いころに両親と死別してしまっているが、母親に花飾りを作ってもらった思い出を、いまでも大切にしている。

Original『FFVII』Playback
クリン編

両親亡きあと、お金かせぎに走りがちになった祖父や兄に心を痛めている。また、クラウドたちがチョコボせんにんから聞き出した情報を、メモにまとめてくれたりもした。

「お兄ちゃんが、お金お金ってごめんなさい」

ジュノンエリアの人々

PROFILE
年齢 ▶ 43歳
Voice Cast ▶ 五十嵐 麗

Rhonda
ロドナー



さびれた故郷を憂う村長

亡き父から役職を引き継いだ、アンダージュノンの村長と警備主任を兼任する女性。もともとはジュノン共和国の出身で、幼いころから住民たちが神羅の横暴に堪え忍ぶ姿を目にしてきたため、強い反神羅の感情を抱く。

「見て見ぬフリは得意なんだ。通報はしないよ」



⬆クラウド一行の情報を神羅に売ったうえで、その懸賞金を本人たちに分配するなど、図太くたくましい性格。

Priscilla
プリシラ

PROFILE
年齢 ▶ 13歳
Voice Cast ▶ 太田梨香子



イルカと親しい女の子

アンダージュノンに暮らす、日焼けした健康的な肌の少女。素潜り漁のときに出会ったイルカと仲良くなり、一緒に泳いだり、芸を教えたりするようになった。海底魔晄炉がもたらす海の汚染により、イルカや魚に影響が出ないか心配している。

Original『FFVII』Playback
プリシラ編

入り江でイルカと遊んでいたところを、ボトムスウェルに襲われた。人工呼吸で助けられたのをきっかけに、クラウドにぞっこんになる。

「そこで、イルカさんの出番!」

PROFILE
年齢 ▶ 42歳
Voice Cast ▶ 小山剛志

Captain Titov
チトフ船長



連絡船を取り仕切る誠実な船長

ジュノンとコスタ・デル・ソルを結ぶ連絡船「第八神羅丸」の船長。神羅に接収された祖父の船を取りもどすために、神羅海運に入社した。船を愛する姿勢や堅実な仕事ぶりゆえに、船員たちからの信頼は厚い。

「私には、乗客を守る責任がある」



⬆船内で開催されるカードゲーム大会ではみずから司会進行を務め、熱い実況で会場を盛り上げる。



Regina Konigin

レジー・ケーニギン

PROFILE
年齢 ▶ 16歳
Voice Cast ▶ 杉山里穂

世界に名を轟かす天才バウター

　カードゲーム「クイーンズ・ブラッド」において頭角を現している、凄腕のカードバウター。幼いころから数々の大会を勝ち抜き、無敗をつらぬいているという。クイーンズ・ブラッドで勝つことに生きがいを感じ、旅の余興のような大会であっても本気で勝利を狙う。

「先に言っておく。
わたし、負けたことないの」



⬅カードバウトの素質を感じさせたクラウドに興味を抱き、初対面の時点から目をつける。

コレルエリアの人々



Mayor Kapono

カポノ市長

PROFILE
年齢 ▶ 44歳
Voice Cast ▶ 高岡瓶々

観光客を歓迎するリゾート地の市長

　世界有数のリゾート地コスタ・デル・ソルの市長。太陽に焼かれた浅黒い肌に満面の笑みを浮かべて、みずから観光客を出迎える。人が良さそうに見えるが、裏ではあくどいことに手を染めているというウワサも。

「よ〜うこそ、コスタ・デル・ソルへ!」



Doctor Sheiran

シロン医師

PROFILE
年齢 ▶ 61歳
Voice Cast ▶ 横島 亘

研究熱心な人徳ある名医

　探究心旺盛な北コレルの町医者。かつて瀕死で運びこまれたティファや、片腕を失ったバレットの治療を行なった人物でもある。4年前にコレル村を襲った惨劇で妻子を失っているが、ほかの村人とはちがってバレットを恨まず、わけへだてなく接する。

「きみの命は
人々の善意で繋がった。
それを忘れちゃいけない」

小説『FFVII REMAKE』Playback シロン編

　小説「Traces of Two Pasts」に、名前だけ登場。セフィロスに斬られたティファの救命処置を施したコレルの名医として、その名が挙がった。



Dio
ディオ

PROFILE
年齢 ▶ 52歳
Voice Cast ▶ 山寺宏一

筋骨隆々なカリスマ園長

大型娯楽施設ゴールドソーサーの園長を務める、豪快で真っ直ぐな性格の伊達男。気力も肉体も衰えを知らず、連日みずからパレードに参加しては、鍛え抜かれた肉体美を見せつけて大歓声を浴びている。骨董品が好きで、20年ほど前には博物館「考古の館」を建てて館長を務めていた時期もあったという。



⬅クラウドたちがミッドガルにおける指名手配犯だと知っても、ゴールドソーサーでは純粋にゲストとしてあつかう度量の持ち主。

Original『FFVII』Playback ディオ編

自分のことを「ディオちゃん」と呼ばせる気さくな園長だが、バトルスクエアで銃撃事件が起きたときは、毅然とした態度を見せた。珍しいものを収集するのが趣味で、展示室には自慢のコレクションの数々が飾られている。



「若者よ、勝負の瞬間とは
突然訪れるものだよ」

Joe
ジョー

PROFILE
年齢 ▶ 23歳
Voice Cast ▶ 手塚ヒロミチ

現役最強のチョコボレーサー

黒いテンガロンハットがトレードマークの、現役チョコボレーサーのトップに君臨する男。無尽蔵のスタミナと最速の脚を持つ漆黒のチョコボ「トウホウフハイ」を駆り、連勝街道を突っ走る。自信家でプライドが高く、かなりの負けず嫌い。



⬅チョコボレースの最高峰であるゴールドカップに向けて調整を重ねており、クラウドにも対抗心をむき出しにする。

Original『FFVII』Playback ジョー編

エストが直々に控え室に連れてきたクラウドを見て、その素質を目ざとくチェック。また、クラウドが自前のチョコボに乗ってレースに参加したときに、対戦相手として出走することもあった。





「ライバルは歓迎さ。
見かけ倒しじゃなきゃいいがな。
期待しているよ、クラウド君」

INDEX



Lonely Geth

ロンリー・ゲス

PROFILE
年齢 ▶ 34歳
Voice Cast ▶ 佐藤せつじ

ならず者を束ねる下衆男

砂漠の監獄コレルプリズンを取り仕切るボス。緑色のスーツにギラギラのアクセサリーが目を引くド派手な男で、早口でまくしたてるように話す。裏社会に流れる情報に耳ざとく、大金を得るために「なんでも屋のクラウド」を利用しようと目論む。



⬆ひとりで勝手にヒートアップして悪態をついたかと思えば、深呼吸をして心を落ち着かせる、感情の振れ幅の大きな男。

「コレルプリズンへ、ようこそ。
なんでも屋のクラウド」



Brother Garth

ブラザー・ガス

PROFILE
年齢 ▶ 29歳
Voice Cast ▶ 中野泰佑

ゲスを支える粗暴者

派手な黄色い衣装に身を包んだ、ロンリー・ゲスの舎弟。チョコボレースに参加することになったクラウドを、チョコ房コンテナまで案内する。

「ゲスさんを、
ガッカリさせるんじゃ
ねえぞ」



Esther

エスト

PROFILE
年齢 ▶ 22歳
Voice Cast ▶ 千本木彩花

可憐な敏腕マネージャー

チョコボやチョコボレーサーの世話をしているマネージャー。若いながらも確かな目と腕を持ち、最善の準備を整えてチョコボと騎手をレースに送りこむ。アンダーソーサーとゴールドソーサーを行き来する機会が多いぶん、身だしなみに気をつけているらしい。



⬆チョコボマネージャーとしての手腕は騎手たちにも一目置かれており、トップレーサーのジョーとも勝手知ったる仲。

「チョコボを活かすも殺すも
騎手次第。
さて、クラウドはどうかしら」

Original『FFVII』Playback エスト編

コレルプリズン脱出を図るクラウドに興味を抱き、チョコボレースのマネージャーに立候補。クラウドにレースの手ほどきをしつつ、優秀なチョコボを用意してくれた。



Dyne
ダイン



PROFILE
年齢 ▶ 35歳
Voice Cast ▶ 津田健次郎

狂気に染まりし冷血なる処刑人

コレル村で炭坑作業員として働いていた、バレットのかつての親友。4年前にコレル村が神羅カンパニーによって焼き払われ、故郷と家族、そして左腕を失う。神羅への怒りと憎しみで心を闇に染め、左腕に改造銃を取り付け、裏社会で多くの人間を手にかけてきた。どす黒い復讐心と薬の過剰摂取により精神が壊れかけており、いないはずの家族の幻聴が聞こえている。



⬅6年前、コレル村に魔晄炉誘致の話が持ち上がったさいには、最後まで反対姿勢をつらぬいた。

Original『FFVII』Playback　ダイン編

コレルプリズンの頂点に君臨し、破壊と殺戮にまみれた日々を送っていた。バレットとの一騎打ちのすえに、妻エレノアの形見を娘マリンに渡すよう、バレットに託して息絶える。



「おたがい、すっかり
変わっちまったなあ。
なあ、バレット!」

Elenor
エレノア



ダインの帰りを待っていた妻

茶色の長い髪を後ろでまとめた、清楚な雰囲気の女性。マリンの実母でもある。4年前にコレル村が焼き払われたさい、その犠牲となった。

Original『FFVII』Playback　エレノア編

ダインのセリフのなかに名前だけ登場。容姿が明らかになるのは、本作がはじめて。

Myrna Wallace
ミーナ・ウォーレス



PROFILE
Voice Cast ▶ 鶏冠井美智子

バレットを支えた姉さん女房

バレットにひと目惚れされて伴侶となった、包容力のある女性。ダイン一家とは家族ぐるみの付き合いだったが、4年前の事件で落命した。

Original『FFVII』Playback　ミーナ編

バレットのセリフにのみ登場。エレノアと同じように、本作では容姿や人物像が明らかに。

ゴンガガエリアの人々



Cissnei

シスネ

PROFILE

年齢 ▶ 22歳　誕生日 ▶ 不明
血液型 ▶ A型　身長 ▶ 163cm
出身 ▶ 不明　武器 ▶ 大型手裏剣
Voice Cast ▶ 中田あすみ

経歴を隠した青年団長

ゴンガガ村の青年団を指揮する女性。もともとは村の外からやってきた人物で、移り住んでから日は浅いものの、自然と村に溶けこんでいる。神羅の関係者らしいが、村人たちにはそのことを伏せている模様。とある友人のかわりに、彼の故郷である村と彼の両親を見守っている。



「くれぐれも、気をつけて。
なにか、大変なことが起こる。
そんな気がするの」

『CRISIS CORE -FFVII-』Playback シスネ編

史上最年少でタークス入りした才媛として登場し、任務で出会ったザックスと親交を深めた。ザックスとクラウドが神羅屋敷から抜け出したさいは、逃亡者である彼らの捕縛を命じられていたが、秘密裏に逃走を手助けする。





Zack's Parents

ザックスの両親

PROFILE

年齢 ▶ (父)60歳、(母)55歳
Voice Cast ▶ (父)丸山壮史、(母)宮崎智栄子

息子の帰りを待ち望む夫婦

ゴンガガ村で暮らす老夫婦。10年前に村を出たザックスがそれきり帰ってこず、近ごろは手紙も送ってこないため、その安否を心配している。息子の身を案じるあまり憔悴しきった妻を、夫が気丈に支えてきた。

「もし……もしも息子に会ったら、
連絡だけでもするように
伝えてくれんか」

Original『FFVII』Playback ザックスの両親編

ゴンガガ村でザックスの帰りを待っている。エアリスかティファがパーティにいた場合は、「ザックスのガールフレンドか」と聞いてきた。

PROFILE
年齢 ▶ 130歳
Voice Cast ▶ 多田野曜平

Geisel Bugenhagen
ゲーゼル・ブーゲンハーゲン



星の行くすえを説く賢人

コスモキャニオンに暮らす、星命学の権威として名高い老賢者。星命学者としてだけではなく科学者としても優秀で、風力発電機や星の声を聞く伝声管、星命学習器といった、さまざまな装置を発明している。「ホーホーホウ」という笑いかたが特徴的。



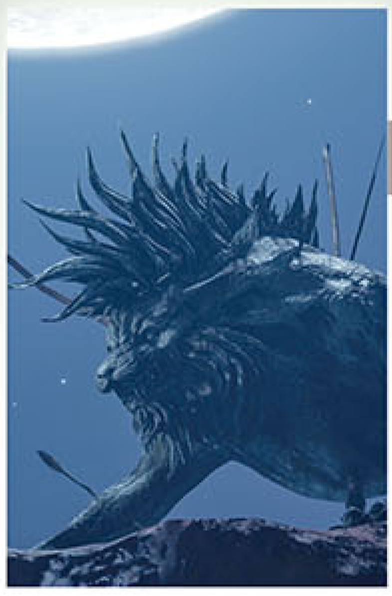
⬆かつてこの地を開拓したセトラの血をわずかながら引いており、そのためもあって長命。

Original『FFVII』Playback ブーゲンハーゲン編

コスモキャニオンにやってきたクラウドたちを自慢の実験室に迎え入れ、星命学の基礎を説いた。物語の終盤にも、クラウドたちはその知恵を借りることになる。



「星も人も変わる。
星命学もな」



Seto
セト

峡谷を守りつづける偉大なる戦士

レッドⅩⅢことナナキの父親。45年前、ギ族がコスモキャニオンに攻め入ってきたさい、谷と幼い息子を守るため、ギ族の洞窟でひとり奮闘した。

Original『FFVII』Playback セト編

ギ族の洞窟の最深部で、石像となって里を守りつづけていた。真実を知ったナナキの手元には、セトの形見であるセラフコームが渡る。

PROFILE
年齢 ▶ 不明(2000歳以上)
Voice Cast ▶ 土師孝也

Gi Nattak
ギ・ナタタク

絶滅した部族の長

母星の滅亡によってこの星に取りこまれた種族「ギ族」の首長。身体の造りや時間感覚がこの星の生物とは根本的に異なり、肉体が滅びたのちも亡霊となって留まりつづけた。戦士セトの息子であるナナキに頼みごとをすべく、クラウド一行を隠れ里へ迎え入れる。

Original『FFVII』Playback ギ・ナタタク編

会話する機会はなく、ギ族の洞窟で亡霊として襲ってくるのみ。なお、エクスポーションやエリクサーを使えば一撃で倒せた。



「戦士ナナキ、そして……
セトラの民よ。ともに来てくれ」

INDEX

そのほかの人々



Ifalna
イファルナ

PROFILE
Voice Cast ▶ 清水理沙

娘を守った最後のセトラ
　最後の純血の古代種にあたる、エアリスの実母。長年神羅カンパニーに捕らえられ、非人道的な実験を受けて衰弱していった。15年前、娘を連れて研究施設から抜け出したが、逃亡中に伍番街スラムの駅で力尽きる。

「悲しまないで。
　これからも、あなたのそばにいるから」

President Shinra
プレジデント神羅

PROFILE
年齢 ▶ 67歳



凶刃に倒れたルーファウスの父親
　魔晄エネルギーの発見により世界を牛耳る大企業を築き上げた、神羅カンパニーの創設者。約束の地を見つけ出して新たな魔晄都市「ネオ・ミッドガル」を建設する野望を抱いていたが、セフィロスの刀につらぬかれて絶命した。



Sonon Kusakabe
ソノン・クサカベ

PROFILE
年齢 ▶ 24歳
Voice Cast ▶ 細谷佳正

闇に飲まれたユフィの相棒
　ユフィの父ゴドーに師事していた、ウータイ出身の戦士。ウータイ暫定政府からミッドガルに送りこまれ、ユフィとともに究極マテリア奪取の任務にあたっていた。戦争で亡くした妹メルフィの姿をユフィに重ねて見ており、漆黒の闇ネロの攻撃からユフィをかばって命を落とす。



Nero
ネロ

PROFILE
Voice Cast ▶ 置鮎龍太郎

すべてを飲みこむ漆黒の闇
　神羅ビルの地下深くにあるディープグラウンド(DG)での実験によって生み出された、特殊能力を持つDGソルジャー。スカーレットの命令で召集され、ユフィとソノンを迎え撃った。

『DIRGE of CERBERUS -FFVII-』Playback ネロ編

　DGソルジャーのなかでも突出した力を持つ「ツヴィエート」のひとりとして登場。兄ヴァイスを崇拝し、強く依存している。

Glenn Lodbrok

グレン・ロズブローク

PROFILE
年齢 ▶ 38歳
Voice Cast ▶ 濱野大輝



謎多きウータイからの使者

ウータイで革命を起こし、暫定政府を打ち立てた大佐。もとは神羅のクラスP0という初期タイプのソルジャーだったが、15年前に任務に失敗したのち脱走兵となり、以降は反神羅勢力の人脈をつなぎまわっていた。ウータイのスフール総督からの使者として、新社長となったルーファウスのもとに現れる。



⬅黒マントの男と似た装束に身を包んでいるが、彼らとは異なり表情豊かにルーファウスと言葉を交わす。

「星の未来のためだ。
破局の一歩手前まで
行ってみようや」

『FFVII EVER CRISIS』Playback グレン編

少年時代のセフィロスも登場する『THE FIRST SOLDIER』編の中心人物。同じ班のマットやルティアとともにラディオル群島の地質調査任務にあたり、のちにセフィロスと行動をともにするようになる。



Gilgamesh

ギルガメッシュ

PROFILE
Voice Cast ▶ 中井和哉



失せ物を探し求める謎の剣豪

クラウドたちがエンシェントマターを回収するさなかに出会った、素性不明の武人。この星に迷いこんださいに、自身の記憶と力の源を失ったらしく、それらを取りもどすためにクラウドに干渉する。記憶を失いながらも悲観的にならない豪胆な性格で、やや間の抜けた面はあれど、実力は確か。



⬅歌舞伎役者のような独特の口調でしゃべり、ここ一番では見得を切る。

「おぬしが来るのを、待っておったぞ！
今宵こそ、我が手につかまん、源氏！」

FINAL FANTASY VII REBIRTH

地域解説

ミッドガルを出発したクラウドたちは、山を越えたり海を渡ったりしながら、広大な世界を旅していく。気候や地形などは土地ごとに千差万別で、人々の暮らしにも特色があるのだ。



ミッドガル Midgar

神羅カンパニーの本社が置かれた、巨大な魔晄都市。プレート部と地上部の二層構造で、プレート部には富裕層が、地上部のスラムには貧困層がおもに暮らす。七番プレート落下という未曾有の大惨事が起こったのち、突如発生した竜巻によって甚大な被害がもたらされ、市民は不安な日々を送っている。



⬅街の外周部に、8基の魔晄炉が等間隔で建ち並ぶ。魔晄炉および市街地には、北を起点に壱から八の番号が振られているのが特徴。



⬆伍番街スラムには街頭モニターが設置されており、臨時ニュースなどが流れると、画面の前に人だかりができる。

グラスランドエリア　Grassland Area

ミッドガルの東側に横たわる、広大な草原地帯。魔晄の吸い上げによって土地が枯れつつあるミッドガル周辺とは対照的に、豊富な水源に恵まれ、多くの自然が残っている。南部に広がる湿地帯は、かつては渡し船やチョコボ荷車が頻繁に行き交っていたが、輸送の主流が海路や空路になるにつれてさびれていき、現在は人食い大蛇ミドガルズオルムが棲み着く危険な場所と化してしまった。



伝承に残る召喚獣



タイタン

神話の時代にタイタンが地底より目覚めて大地震が発生し、海から隆起した大地がグラスランドになったという。

カーム



ミッドガル近郊に位置する、神羅の庇護下に置かれた地方都市。魔晄炉はないものの、パイプを通してミッドガルから供給される魔晄をタンクに貯蔵して用いることで、住民は安定した生活を送っている。もともとはグラスランドエリアの交通網を管理する要所として発展した街だったが、約10年前に神羅が起こした誤爆事故によって一度破壊されており、現在の街並みはその後再建されたもの。



⬆ジュノン共和国との戦争中は、外壁に囲まれた堅牢な構造を活かし、軍事拠点として神羅に利用されていた。

オリジナル版



⬅中央のタンクを囲むように家々が建つ。ミッドガルにほど近く、プレジデントの訃報を早々に聞きつけた住民も。

グリン牧場



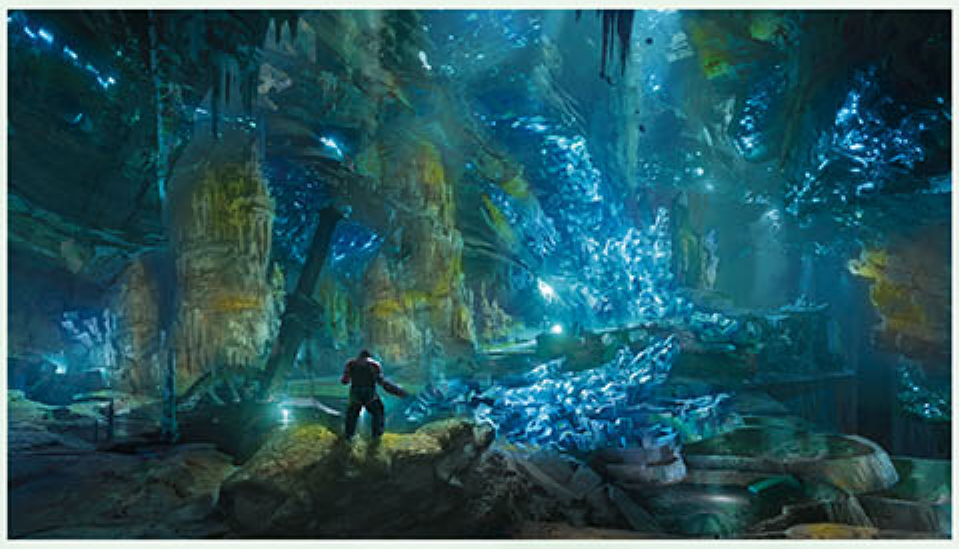
グリン一家が営む牧場。チョコボの飼育や貸し出しを行なっており、牧場の周辺には、レースに出走させるチョコボのための練習場が設けられている。

オリジナル版



⬅「チョコボファーム」という名前で登場。放牧されているチョコボに話しかけると、踊りを披露してくれた。

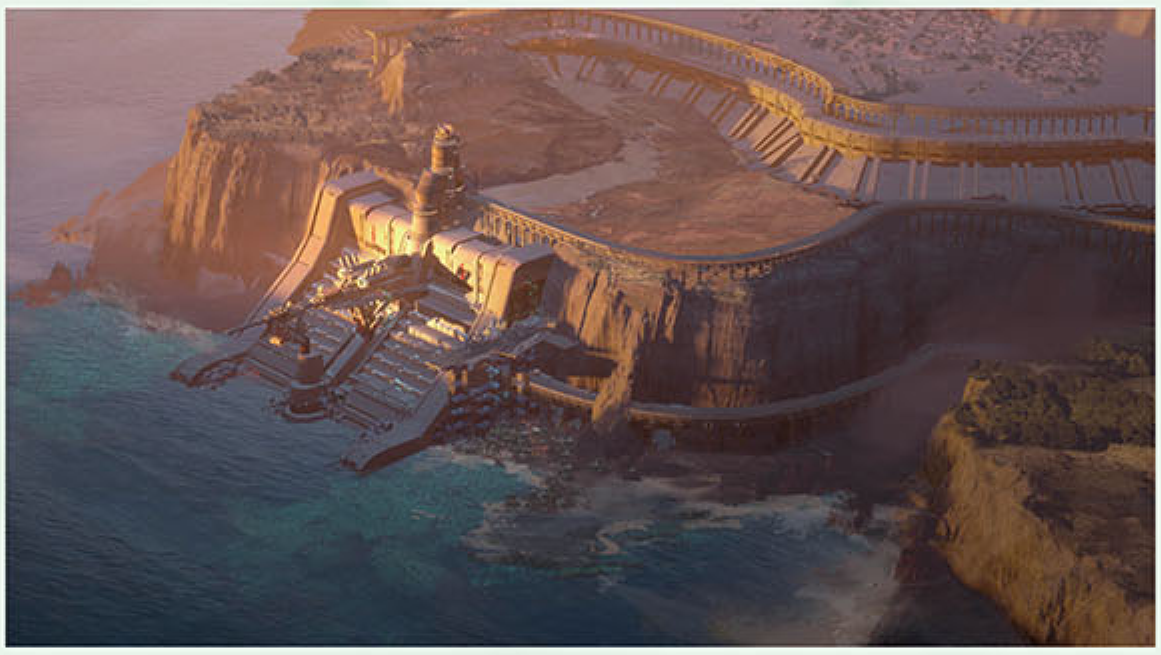
ミスリルマイン



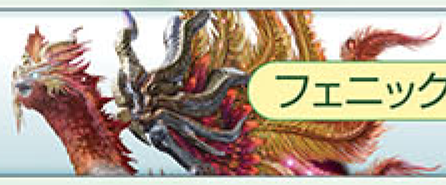
世界有数のミスリル産地として栄えた鉱山。神羅が開発した人工素材によりミスリルの需要が激減したのちは、ジュノン共和国の国営トンネルとして利用された。戦後、神羅がトンネルを閉鎖したため、現在は設備の老朽化が進んでいる。

ジュノンエリア Junon Area

要塞都市ジュノンの南東に広がる湾岸地帯。数十年前までは、ジュノン共和国の中心として栄えた海上都市が存在していたが、神羅との戦争に敗れて国が滅ぼされ、海上都市は海の底に沈んでしまった。現在は、かつての繁栄の残滓とおぼしき廃船が、海岸周辺に点在している。山岳地帯には、切り立った崖があちこちにあり、移動するには強靭なひづめを持つ山チョコボの助けが必要。



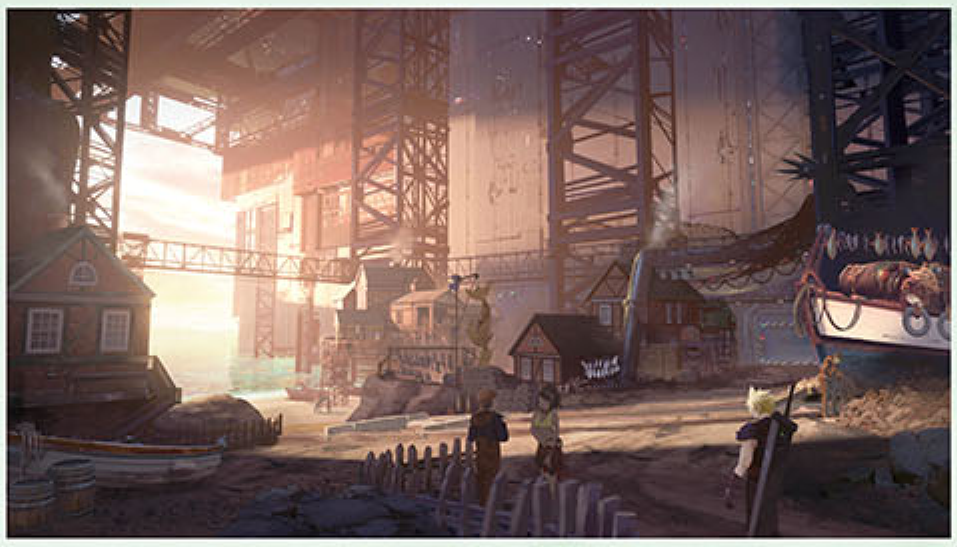
伝承に残る召喚獣



フェニックス

寿命を迎えかけていたフェニックスが海岸に降り立ち、漁師に分けてもらった焚き火の炎で復活を果たしたという。

アンダージュノン



要塞都市ジュノンの直下に位置する、さびれた漁村。水没したジュノン共和国の首都から逃げ延びた人々が集まってできた集落で、村長のロドナーを筆頭に、住民たちは神羅に強い敵対心を抱く。以前は沿岸漁業が盛んだったが、神羅が海底に魔晄炉を建設した影響で海が汚染され、漁獲量は下降の一途をたどっている。村の真上に要塞が建てられたため、空は鉄骨で覆われており、つねに薄暗い。



⬆広場に飾られた骨は、引きあげるのに船が何隻も沈みかけたという、共和国時代に獲れた巨大魚のもの。

オリジナル版



⬅神羅が漁村の上に要塞を作ったせいで海の汚染が広がり、老人たちが嘆きの声を上げている。

サイドジュノン



神羅に強い反感を抱く若者たち「反神羅青年団」が中心となって築いた、ジュノンエリアの東部にある集落。共和国時代の廃材や廃船といった、寄せ集めの資材を利用して建てられた住居が並ぶ。丘の上は、孤島から飛来してくるコンドルを見守る観察隊の拠点となっている。

KEY WORD コンドルフォート

神羅軍とコンドル軍との戦いを再現した、相手の砦を攻め落とす戦略ボードゲーム。ジュノンエリア南方の孤島に実在する、コンドルが住み着いた古い魔晄炉をめぐる争いをモチーフにしている。ミッドガルの七番街スラムでも流行しており、本家アバランチのポルコに勧められたユフィが、賞品目当てにさまざまな対戦相手に挑んだ。

オリジナル版



⬅砦を守る防衛戦が実際に行なわれ、魔晄炉を狙う神羅の軍を、ユニットを配置して迎え撃つ。

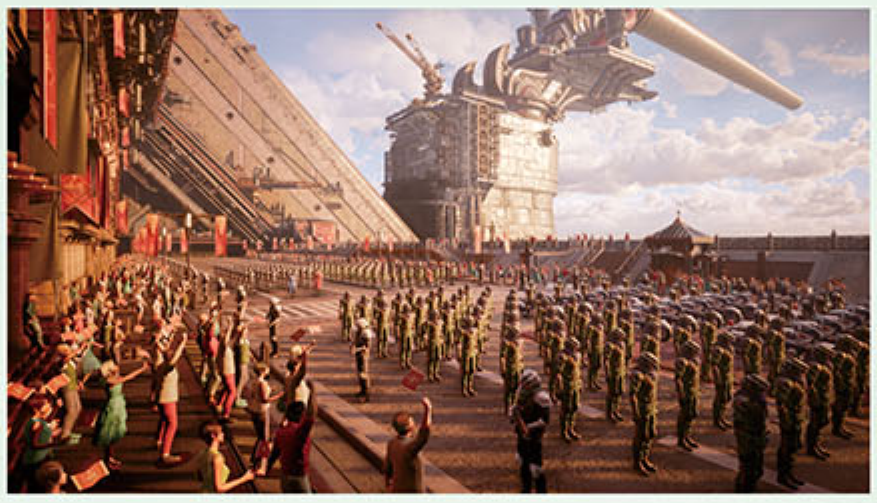
ジュノン



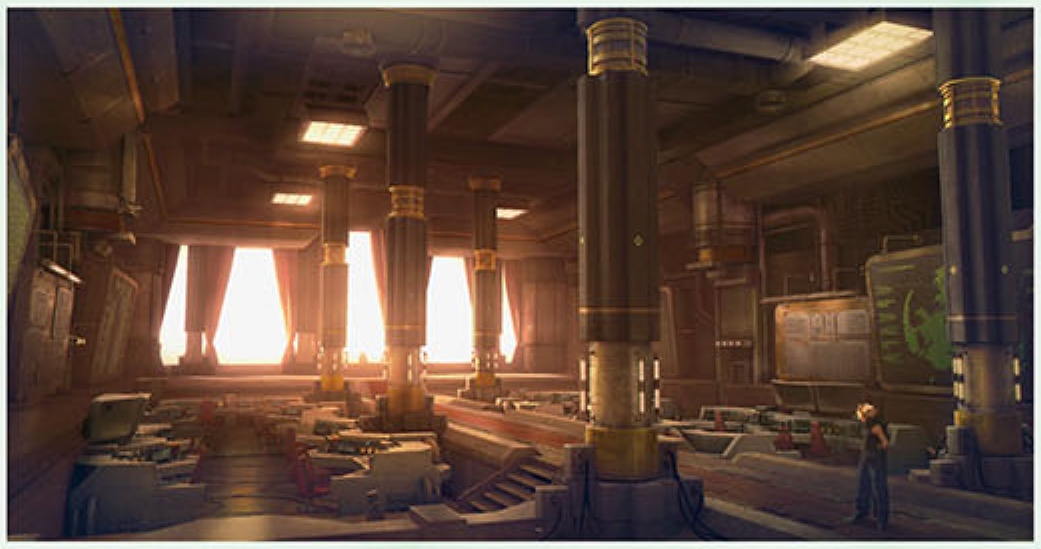
ジュノン共和国を滅ぼしたのちに神羅が築いた要塞都市。東の大陸を防衛する砦として造られた軍事施設で、有事のさいには瞬く間に防壁が展開され、敵を迎え撃てるように設計されている。巨大な魔晄キャノンを中心に、アルジュノンおよびエルジュノンと呼ばれる市街地が左右に広がるのが特徴。これらの街は軍関係者の居住区だったが、ウータイとの戦争が終結してからは商業地区に生まれ変わり、観光客で賑わう街へと変容しつつある。



⬅クラウドは隊列に忍びこんで、パレードに途中参加。うまく行進できると、視聴率に応じた贈り物が届いた。



⬆ルーファウス新社長の就任を祝う式典のため、街中が赤い垂れ幕などで飾り付けられている。



⬆神羅ジュノン支社は、ミッドガルの本社に次ぐ規模を誇る拠点。出張で訪れる社員も多い。

KEY WORD 魔晄キャノン

魔晄エネルギーを利用して砲弾を打ち出す、「シスター・レイ」とも呼ばれる超大型兵器。西の大陸およびウータイを牽制するためのものだが、現在はウータイとの停戦協定に則って運用は停止されており、兵器というよりは神羅の技術力や武力を誇示するシンボルの役割を果たす。アルジュノンの武器屋では、4000分の1スケールの限定模型キットが販売されている。

連絡船 第八神羅丸



神羅海運が運行する、ジュノンとコスタ・デル・ソルを結ぶ定期船。ジュノン共和国の中型貨物船を神羅が接収して観光船に作り替えたもので、外観や船内に改装のあとが散見される。



⬅観光船ではなく運搬船であり、乗っているのも兵士や水兵のみ。クラウドたちは兵士に扮して密航を試みた。

KEY WORD クイーンズ・ブラッド

第八神羅丸において大会の開催が恒例となっている、世界中で流行のカードゲーム。歴史学者リドラル・バモンが、「黒紅の女王」にまつわる伝承をモチーフにして制作した。中毒性が高く、のめりこむあまり不思議な幻覚を目にする者もいるという。



⬆各地のカードバウターと戦ってランクを上げていくと、黒紅の女王の逸話が少しずつ明らかに。

コレルエリア　Corel Area

西の大陸の東側に位置する、コレル山脈周辺の地域。北部の海岸地帯には、港とヘリポートを備えたリゾート地コスタ・デル・ソルがあり、西の大陸の玄関口の役目も果たす。かたや南部の広大な砂漠地帯の一角には、娯楽施設ゴールドソーサーがそびえ立つ。北部と南部は、コレル山およびデザートラインと呼ばれる川によって分断されており、徒歩やチョコボでの行き来はできない。



伝承に残る召喚獣



アレクサンダー　人道を誤った者に裁きを下すと言い伝えられ、悪行により栄えた大国を一夜のうちに滅ぼしたという伝説が残る。

コスタ・デル・ソル



世界中の人々があこがれるリゾート地。かつては小さな集落があるだけの海岸だったが、ジュノン共和国と敵対する神羅に占拠され、終戦後には観光地化が推し進められた。都市開発は神羅主導で行なわれたため、社員の保養所として買い上げられた施設も多い。また、歴代の市長は神羅との癒着がつづいており、神羅関係者が不祥事を起こしても、その都度もみ消しているという。



↑コスタ・デル・ソルを経由してゴールドソーサーへ向かうツアーが人気で、直通のヘリコプターも運航。

オリジナル版



←運搬船が港に着いたあと、出発までのあいだは仲間たちが思い思いに行動。レッドXIIIはボールとたわむれる。

コレル山



良質な石炭が採れる炭坑を有していた旧鉱山。山頂付近には、4年前に爆発事故を起こした魔晄炉が放棄されており、巨大な魔晄溜まりが露出している。

北コレル



さびれたコレル炭坑の南にある集落。以前は作業場だったが、4年前に神羅に村を焼かれたコレル村の生き残りが移り住んだ。住民は排他的で、よそ者への当たりが強い。高台にあるロープウェイ乗り場は、ゴールドソーサーで働く従業員向けのもの。

オリジナル版



←住民はテントや廃屋に住む貧しい暮らしを強いられており、生活環境は劣悪だった。

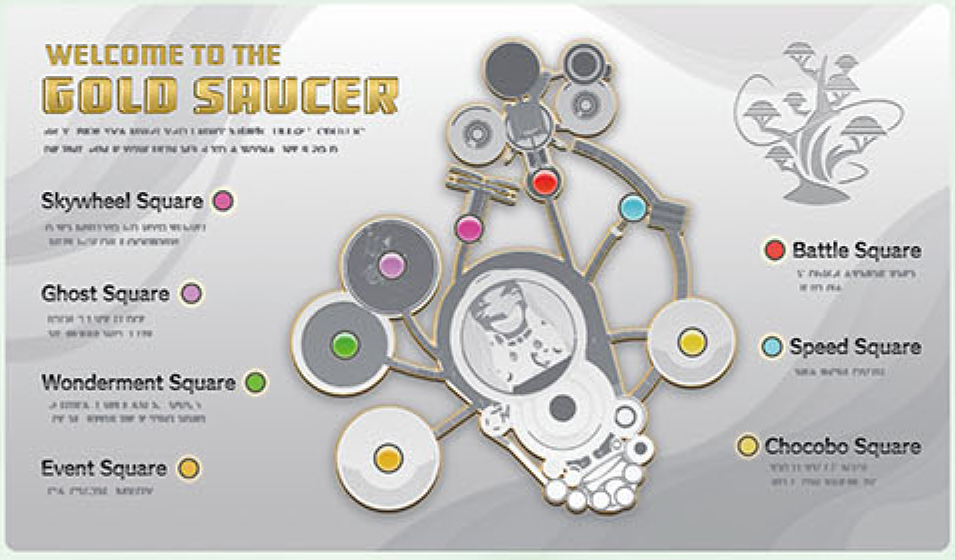
ゴールドソーサー





⬆黄金の大樹のような外見で、最上部にエントランスとなるロープウェイ乗り場がある。

　黄金の楽園と呼ばれる、世界各地から多くの観光客が訪れる大型娯楽施設。4年前にコレル村跡地に移転してリニューアルされたばかりで、最新技術を駆使したショーやアトラクションが来場者を楽しませる。園内の電力は砂漠に建設された複数の小型魔晄炉から供給されているが、周囲の砂漠化が進行したため、稼働基を最小限に抑えて一部を休眠させることで、土地の延命を図っているという。



⬆園内は7つのスクエアに分かれ、それぞれにテーマに沿ったアトラクションが用意されている。



⬅ゴーストスクエアのホーンテッドホテルは、ホラーがテーマになっており、古城のような外観。



⬆イベントスクエアのゴールド劇場は、最新鋭のオーディオシステムを採用。「LOVELESS」をはじめとした多種多様な作品が上演されている。

アンダーソーサー



　ゴールドソーサーの下に広がる集落。かつてはゴールドソーサーの従業員の居住区だったが、モンスターの出現にともない従業員が上に移住した結果、ならず者たちが住み着いてしまった。一度足を踏み入れると二度と出られないと言われ、「コレルプリズン」の異名で呼ばれている。

KEY WORD バギー

　ディオ園長が所有していた、大型の八輪駆動車。チョコボよりも早く移動でき、浅瀬や川の流木を乗り越えることもできる。ある程度ムチャな走行にも耐えられる強固かつパワフルな車で、コレルプリズンからの脱出を図るクラウドたちに贈られた。

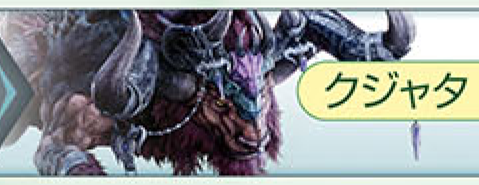


ゴンガガエリア　Gongaga Area

コケやシダ、キノコ類が群生する、湿度の高い森林地帯。うっそうと生い茂った木々に覆われ、大がかりな道路を作るのが困難だったため、共和国時代にも交通網が整備されることはなく、小さな飛行場が作られるに留まった。この地方の特産品であるゴンガダケは、非常に香りがよく、ミッドガルでは高級品として有名。密林の奥深くには、はるか古代に栄えた都市らしき遺跡群が広がる。



伝承に残る召喚獣



クジャタ　昔から森の守護者として語り継がれており、自然を体現する存在としてゴンガガの人々にあがめられていた。

ゴンガガ村



ジャングルのなかの高台に位置する集落。村人たちは自給自足の生活を営んでおり、収穫物を村内で分け合いながらおだやかに暮らす。近くに魔晄炉が建てられたものの、魔晄に頼らない生活を送っていたため、3年前に魔晄炉が爆発したあとも、事故処理後は以前と変わらぬ生活にもどっている。近年は、村の若者を中心にした自警組織「青年団」が組まれ、力仕事やモンスターの駆除などを行なう。



⬆村はずれの丘に立つ慰霊碑は、ゴンガガ魔晄炉爆発による被害者追悼のため、神羅が建てたもの。

オリジナル版



⬅村の入口のすぐそばに小さな墓地があり、魔晄炉爆発事故の犠牲者が弔われている。

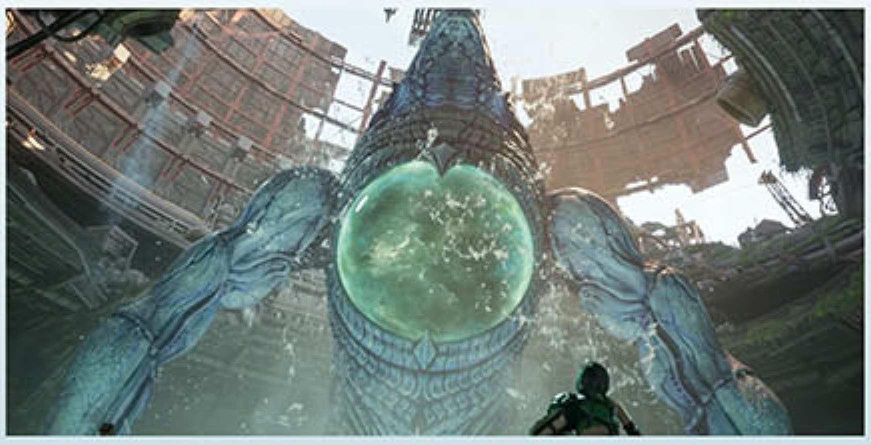
ゴンガガ魔晄炉



数十年前に建設された、旧型の魔晄炉。世界初の魔晄炉であるニブル魔晄炉をベースにした初期型の設計で、3年前に施設の老朽化によって悲惨な爆発事故を起こした。爆発のさいに多くの破片や魔晄の煙がゴンガガ村に降り注ぎ、作物が枯れたほか、村人たちにも大きな被害をもたらしている。

KEY WORD　ウェポン

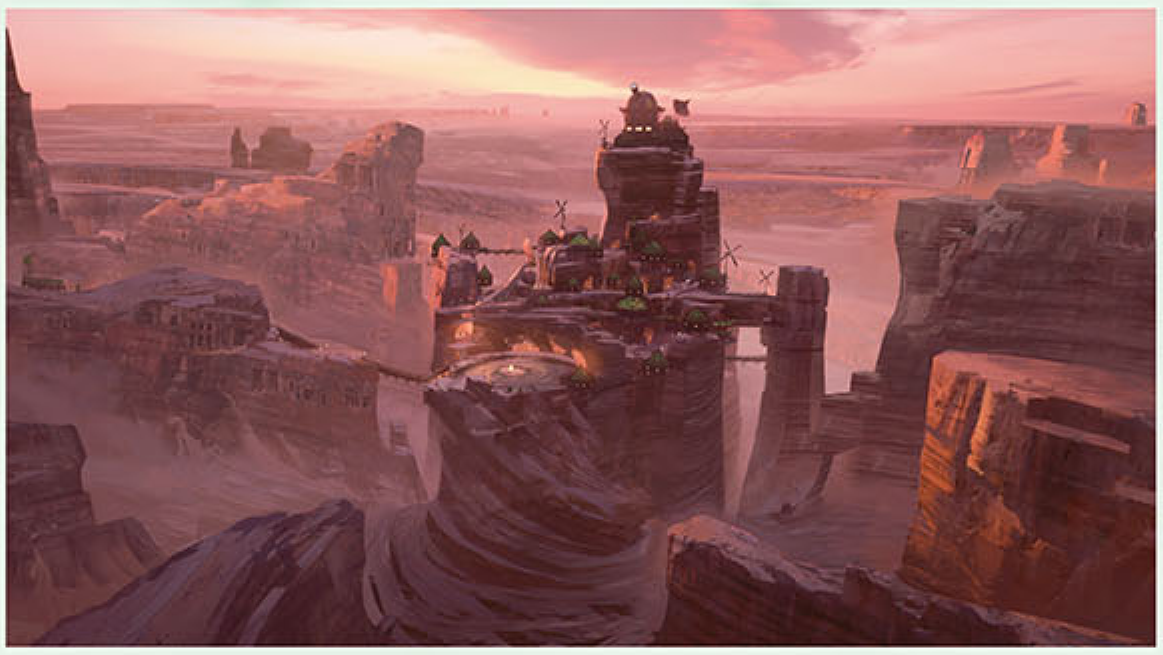
星の守護者として古い記録にその名を残す、星に危機が訪れると出現すると言われる生命体。「ヒュージマテリア」と呼ばれる巨大なマテリアを体内に内包している。神羅の宝条博士は、ウェポンを「マテリア自体が生体化した存在」と考え、研究の対象として執心している。



⬆ゴンガガ魔晄炉やコレル魔晄炉の魔晄溜まりに姿を見せるウェポンは、まだ幼生の個体。

コスモエリア　Cosmo Area

西の大陸の南方に位置する、隆起した赤土の大地が広がる峡谷地帯。はるか昔、地上に噴き出したライフストリームが大地をけずり取ったことで、無数の谷や洞窟が形成された。年間を通して雨がほとんど降らず、高低差がある大地は寒暖差が激しいため、植物が育ちにくく、生活環境はやや厳しめ。一方、空気が乾燥して澄み切っており、天体観測を行なうのにうってつけの場所となっている。



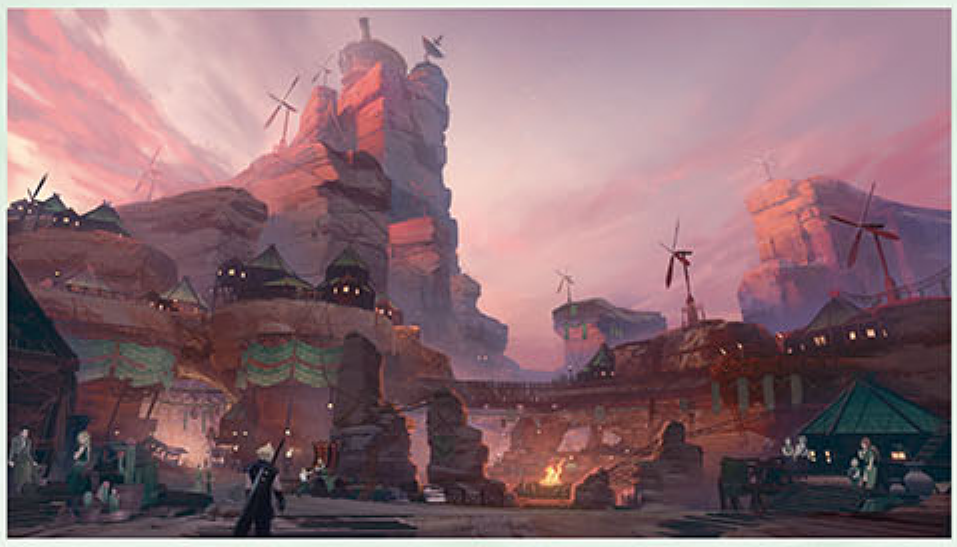
伝承に残る召喚獣



バハムート改

大昔、負傷したバハムートがコスモキャニオンの峡谷に身を隠し、赤い大地の加護を受けて深紅の姿を得たという。

コスモキャニオン



星命学の聖地として有名な集落。自然にできた洞穴に、小屋や足場を増設することで発展した。魔晄を使わず、峡谷を吹き抜ける風を利用した風力発電により、生活に必要なエネルギーをまかなっている。星命学を学ぼうとする学者や信奉者だけでなく、土地の神秘的な魅力に惹かれた観光客なども訪れ、辺境の地ながらも多くの人々で賑わう。

KEY WORD　星送りの儀

年に一度行なわれる、谷に吹き寄せられた魂を星へと帰す儀式。コスモキャニオンのシンボルでもあるコスモキャンドルの炎を精神エネルギーに見立てて、その炎を灯したランタンを、儀式の参列者たちがいっせいに空へ放つ。



⬆数多くのランタンが夜空に舞い上がる光景は、幻想的で美しく、観光客にも人気。

ギ族の洞窟



コスモキャニオンの地下深くにある、ギ族の亡霊がさまよう洞窟。ギ族と人の世の境界線にあたる場所で、約45年前にギ族がコスモキャニオンへ攻め入ろうとしたさいに、無防備な洞窟に気づいた戦士セトがひとりで敵の侵攻を食い止めた。洞窟の奥にはギ族を封印するための祭壇が、さらに奥にはセトラがギ族と語り合うために作った祭壇が残されている。



⬅奥深くへ進むにつれて、ギ族の怨念を思わせる赤い瘴気が充満していく。

KEY WORD　ギ族

老いて力尽きた母星が滅亡し、この星に取りこまれた種族。この星にとって"異物"であるがゆえ、ライフストリームに受け入れてもらえず、肉体を失っても亡霊となってさまよいつづけている。当初はセトラとの対話によって両者が共存する道を模索していたが、約2000年前を境にセトラが衰退すると、セトラに見捨てられたと解釈したギ族は、星ごと無に帰るための手段として黒マテリアを生み出した。

ニブルエリア Nibel Area

寒々しい山々に囲まれた、自然環境の厳しい地域。土地の大部分が岩質で痩せているほか、山からは冷たい風が吹き下ろす。観光資源や産業に乏しいため、神羅が管理するニブルヘイムに用事がある関係者以外、訪れる者はほとんどいない。ニブルヘイムの南側には、水質試験場や潜水艦ドックといった神羅の古い施設が残っているが、いずれも長年放置されたまま。西側の沿岸に点在する離島は岩場と砂浜が大部分を占め、波に浸食された洞穴があちこちに見られる。



伝承に残る召喚獣



オーディン

戦と死を司る騎士として、愛馬スレイプニルにまたがり戦士たちの命を刈り取っていくという伝承が数多く残る。

ニブルヘイム



けわしい岩山のふもとに築かれた、小さな寒村。5年前にセフィロスによって焼き払われたが、神羅が秘密裏に村を復元したのち直接管理区域に指定し、現在は魔晄中毒者の療養所となっている。村の中央には、川の水を汲み上げて各家庭に供給するための給水塔が立つ。

神羅屋敷



神羅が魔晄を発見したさいに、ニブルヘイムの土地を借り上げて建てた屋敷。地上部分は古い洋館、地下は研究施設という構造になっている。神羅との取り決めにより、ニブルヘイムの村人たちは立ち入りを禁止されていた。

ニブル山



切り立つ岩が連なった山岳地帯。死者の国につながると言われているうえ、落石や崩落が発生しやすいため、近隣住民もめったに近づかない。魔晄エネルギーが豊富で、山の中腹には世界初の魔晄炉が建設された。このニブル魔晄炉は15年ほど前から老朽化を理由に低率運用へ切りかえられたとされるものの、実際には通常どおり稼働しつづけ、5年前にモンスターが急増する異変を引き起こしてしまう。



⬆魔晄炉は都市開発部門が管理を行なうが、ニブル魔晄炉は科学部門に貸し出され、実験に使われていた。

オリジナル版



⬅山中には、自然に形成された魔晄の泉があり、長い年月をかけて結晶化した天然のマテリアが見られる。

ノースウッドエリア Northwood Area

古代種の神殿が眠ると言い伝えられる、北の大陸に広がる未開の土地。文献などにくわしい記述は残っておらず、深い森に覆われた大部分が謎に包まれている。うっそうと茂った樹海のなかには小さな台座があり、そこにキーストーンをはめこむと神殿が姿を現す。



古代種の神殿



北の大陸に隠されていた、セトラが築いた太古の建造物。「古代種の神殿」という名称は後世の人間が名付けたもので、実際には外敵と戦うための砦として作られた。内部は非常に複雑な構造になっており、侵入者を退ける仕掛けが満載。最深部の黒の祭壇には、ギ族から奪った黒マテリアが安置されているが、その黒マテリアは偽物なうえに、持ち出そうとすると罠が作動して建物全体が崩壊してしまう。



⬆星命の間ではライフストリームが嵐のように吹き荒れ、古代種にしか解けない仕掛けがある場所も。



⬆神殿の奥深くに残された数々の壁画は、セトラにまつわる戦いの歴史を刻んだもの。

眠りの森



忘らるる都の周囲に広がる、神秘的な森。つねに霧が漂っており、淡くおぼろげで夢を見ているかのような景色がつづく。



⬅森がまどろみ、迷いこんだ人間を惑わすとされ、通り抜けるにはルナハープというアイテムが必要だった。

忘らるる都



眠りの森を抜けた先にある、セトラの民が集って祈りを捧げていた都市。セトラの民が去ってから長い年月が経過したが、都市の姿は美しい状態のまま保たれている。都の中心部に建つ星命の神殿の地下には神聖な泉があり、そこに設けられた祈りの祭壇では、重要な祭事が執り行なわれていたという。

ミドルオーシャン Middle Ocean

西の大陸と東の大陸のあいだに広がる海域。ジュノンとコスタ・デル・ソルを結ぶ定期連絡船が巡航している。船が移動や運送の主役だった古の時代には「世界の中心」とされ、あまたの海賊たちが壮絶な争いをしていたらしい。

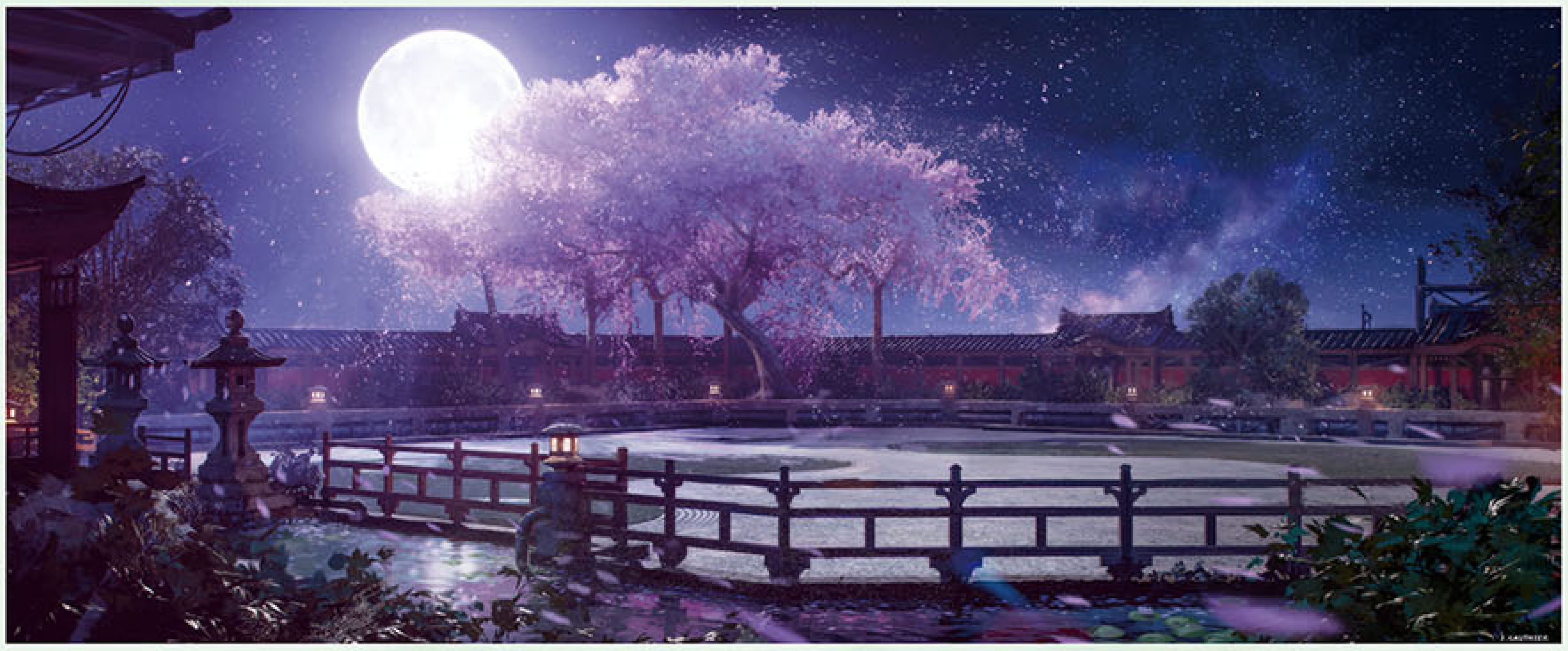


⬆海域の各地には、海賊王が遺した秘宝が、守護者である魔物とともに封印されている。

KEY WORD タイニーブロンコ

ブロンコ航空のシドが操縦する小型飛行機。野良飛行機として各地を飛びまわっていたが、機体トラブルで着水して翼が折れたのちは、船として使われるようになった。ミドルオーシャン内を自由に航行できるほか、各地の港に着岸すれば上陸可能。





⬅エンシェントマターを集めることで海中より現れるギルガメッシュ・アイランドには、和様式の建造物が。

知識のマテリア 名前だけが登場する土地をチェック

本作の世界には、クラウドたちが訪れる場所のほかにも、人々が暮らす地が存在している。それらのなかから、物語中で名前を聞ける土地について、いくつか紹介しよう。

◉ウータイ

神羅と敵対している西方の島。長きにわたる戦争のすえ、6年前に休戦協定が結ばれたものの、それをよしとしない民が多く、グレン大佐とその仲間たちが中心となった暫定政府が立ち上げられた。暫定政府のトップであるスフール総督は、神羅を警戒して身を隠しており、その顔を知る者はほとんどいない。



⬅暫定政府は、神羅を糾弾する会見を世界中に向けて発信し、事実上の宣戦布告を行なう。

◉ラディオル

15年前に、魔晄炉建設用地の地質調査のためにソルジャーが派遣された群島。島民たちはライフストリームを「気」と呼んで怖れ、敬っており、魔晄として消費する神羅と敵対していた。



⬅重役会議中にグレンの経歴が説明されるさいに、かつての彼の任地として名前が登場する。

◉モデオヘイム

『クライシス コア -FFVII-』に登場した、雪深いモデオ渓谷に残る廃村。魔晄炉の建設候補地のひとつとして一時的に栄えたが、建設計画の中止と同時にすたれてしまった。ニブルヘイムで黒マントたちの介護をしている男性が、源泉掛け流しの温泉があった場所として地名を挙げる。

主要開発スタッフQ&A①



リードレベルデザイナー

澤田 唯 Yui Sawada

代表作 FFVII リメイク、ライトニング リターンズ FFXIII、メビウスFF

Q 街の人々(NPC)の描写で気をつけた点は？

A 街の数が前作の倍以上になり、人々のセリフ群も容赦ない量かつ密度も高く、「これを実装さえできれば、今作の世界観を支える柱になる」と確信したんです。そこからは、いかに表現を落とさず物量をさばき切るかの勝負でした。泣く泣く内容を削ることも多かったのですが、街ごとにひとつ以上は、コストを惜しまずに制作した目玉シチュエーションを用意しています。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 膨大な量のアセット(素材)発注です。レベルチームはモデルやアニメーションといった各種アセットをアーティストに発注するのですが、いくらやっても終わりが見えず苦労しました……。アーティスト側からは「ラインを確保したからもっと発注をくれ！」と迫られ、企画側からは「まだ決まってないから無理です！」と拒否られ、板ばさみになりながら駆け抜けました。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A 制作者目線になりますが、エンドクレジットを眺めながら「こんな人たちが作ったんだな」と思いを馳せていただければ幸いです。開発途中で合流した新卒のスタッフたちが時間とともに成長し、欠かせない存在になっていったのがとても印象的でした。きっと次回作にて、彼らの力が存分に発揮されることでしょう。お楽しみに！

自分だけが知っている本作の秘密

クリムゾン・メア改は、初期の台本では登場しておらず、展開を盛り上げるために追加を提案したボス敵です。制作が進むにつれて、飛行ユニットの増設、お決まりの出撃シーン、武器換装……とロボ好きの夢が詰めこまれていき、テンションが上がったのを覚えています。その後、機体が大きすぎて輸送用の大型ゲルニカを新規発注するハメになり、テンションは下がりました。



リードレベルデザイナー

大地雅俊 Masatoshi Oochi

代表作 FFVII リメイク、FFVII リメイク インターグレード、メビウスFF

Q 前作よりも移動の自由度が大幅に高くなったことで苦労した点はどこですか？

A 前作は、壱番魔晄炉をクリアしたらロードをはさんで八番街、と個々のマップが区切られていましたが、今作ではひとつのワールドマップとしてデータがあつかわれています。プレイヤーの移動に合わせてシームレスにデータを読みこんでいくため、特定の移動経路を通ったときだけ発生するバグなどもあって大変でした。

Q チャプターセレクトの仕組み作りで難しかった部分はどこでしたか？

A クエストのリセット方法と好感度です。クエストは、「クリア状況の復元」と「すべてリセット」に加えて、ディレクターの要望で「クリア状況の維持」をあとから追加したのですが、パターンがすごく複雑になってしまい、紙にあれこれと図を書いてうんうん言いながら考えて、数学の試験を思い出しました。好感度も、同じ状況で何度も上がらないような仕組みを設計するのが大変で、ここでも紙とペンが登場しましたね。

Q 今回の開発で個人的にチャレンジしたことは？

A 開発チームの人数が多いので、ひとりあたりの作業を数分でも減らせれば全体で数時間の削減になります。続編であることを活かして、前作で困ったことを中心に開発環境を改善したり、自分でもプランナー向けのツールを作ったりして、効率アップを目指しました。

自分だけが知っている本作の秘密

オリジナル版での先々の展開を知っているからこそ意味がわかる要素を入れたいと思い、CHAPTER 1の過去のニブル山で無口な神羅兵が身代わりになってティファをかばう、というイベントを提案しました。じつはこの神羅兵、敵で登場するものとはちがって、専用のモデルを使用しています。



レベルデザイナー

日置友梨 Yuri Hioki

代表作 FFVII リメイク、FFVII リメイク インターグレード、FFXIV

Q 前作よりも移動の自由度が大幅に高くなったことで苦労した点はどこですか？

A プレイヤーの移動手段が増え、乗り物や交通施設の管理が多岐にわたったことです。担当したタイニーブロンコも、操作性重視で移動速度を上げるとマップデータの読みこみに支障が……などとトラブルだらけ。そんな問題児ならぬ問題機が活躍する『海賊王の秘宝』は、開発終盤に追加が決まってみんな息切れしていましたが、結果的に海がにぎやかになって良かったです。

Q 多数のミニゲームを作成するうえで苦労した点は？

A 一度だけ体験できるものやいつでも遊べるものなど多種多様なので、リワードやリトライまわりのルールをそろえるのが大変でした。また、『ジョニー・コレクション』も一筋縄ではいかず、つぎつぎと採用される新規ミニゲームへの対応は終わりが見えなかったですね。当初は「原作の超合金スイーパーみたいなオマケアイテムを飾りたい！」という発想だったのに、気づけば規模がふくらんで、大勢のスタッフが関わる大作になりました。

Q ディレクターから受けて印象的だった指示は？

A ゴールドソーサーで「誰とデートするか」の判定は、公平感を大切にするように念押しされました。たとえ全員の好感度が同じ場合でも、デート相手に納得できるルールを目指しています。どの仲間とのデートイベントも開発陣のこだわりだらけなので、ぜひそれぞれちがった魅力のひとときを味わってほしいです。

自分だけが知っている本作の秘密

ゴールドソーサーのイベントスクエアにはジェシーの写真が飾られていますが、アバランチのメンバーであるティファとバレット、そしてクラウドは、そのそばを通るときに彼女を眺めるようにしています。彼らにとって、ジェシーはいつまでも大切な仲間なのでしょう。

INDEX



レベルデザイナー

島本絵里奈 Erina Shimamoto

代表作 FFVII リメイク、ドラゴンズドグマ(カプコン)、ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド(任天堂)

Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識していた部分はありますか？

A コレル炭坑の線路、北コレルへつづく吊り橋、ゴールドソーサーへ乗り入れるロープウェイなど、場所と場所をつなぐものを再現する点は強く意識していました。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A カームの町の人々は、メインストーリーの進行によるセリフや状況などの変化が豊富です。もてない男同盟の兄弟、入口近くにいるデート中の男女、宿屋裏でスケッチをしている老人、テレビのニュース放送など、ときどきカームを再訪問すると、さまざまな様子を見ることができると思います。

Q プロデューサーやディレクターから受けて印象的だった指示は？

A 開発終盤のことです。CHAPTER 4のジュノンで市街地に向かうためにエレベーターで下降する場面で、整列している第七歩兵連隊の兵士たちに、掛け声に合わせて敬礼をさせてほしい、との要望をもらいました。時期的にギリギリでしたが、アニメーターの協力も得て、40人の兵士に敬礼動作を組みこむことができました。結果、格好いい演出になり、やって良かったと思います。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A カードゲーム『クイーンズ・ブラッド』をめぐる物語です。個性豊かな30人のカードバウターたちの容姿・演技や、各種イベントにも力を入れて制作しました。

! 自分だけが知っている本作の秘密

コレル炭坑には、フタを開けると複数の箱がなかから転がり落ちてくる場所があるのですが、当初はうまく転がり出てきてくれませんでした。そこで、フタが開くのと同時に、なかで見えない壁を動かすようにして、箱を押し出す形にしています。



バトルシステムデザイナー

岩上亮太 Ryota Iwagami

代表作 FFVII リメイク、FFXI、FFXIV、ドラゴンクエストXI

Q 難易度「ADVANCED」が生まれたきっかけは？

A 今作では、特定の時期をのぞき、攻略ずみのロケーションを好きなときに訪れることができます。そのため、残しておいたクエストや討伐レポートなどにあとから挑戦する場合でも、「はじめて訪れたときと近い手ごたえのあるバトルを楽しめる」「クラウドたちが成長していても討伐レポートのミッションを達成できる」といった目的で、「ADVANCED」を用意することになりました。

Q スキルツリーが採用された経緯を教えてください。

A 前作では武器にSPを割り振って能力を獲得していましたが、パーティメンバーや武器の種類が増えた影響で、プレイヤーの負担が大きくなってしまいました。それを解消するために、武器成長とは別にスキルツリーを用意して、「武器は自動で強化され、武器スキルもいつでも着脱できる」「スキルツリーは任意でキャラクターを強化でき、拠点にもどるきっかけの役割も持たせる」という方針で、カスタマイズ要素を整理しました。

Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識していた部分はありますか？

A セフィロスが装備していたマテリアの内容や、レノからタフネスリングを盗めることなど、オリジナル版で印象に残っていそうな要素は積極的に入れようと考えていました。

! 自分だけが知っている本作の秘密

コスタ・デル・ソルのウィリーキャンペーンでもらえるウォーカーバッジは、「身につけて宣伝することで報酬のギルを受け取れるようなもの→旗→ペナント」と連想し、三角形の飾り物をデザインしてもらったのですが、ペナントを身につけるイメージが湧かないとの指摘を受けてバッジに変更されました。最近はペナントをすっかり見なくなりましたね……。



ボスバトルデザインコーディネーター

城市智孝 Tomotaka Shiroichi

代表作 FFVII リメイク、FF零式、ザ・サード バースデイ、インペリアル サガ

Q ボスバトルを作るさいのテーマはありましたか？

A ストーリー性や展開も大事にする点は、前作から変わっていません。ただし、プレイヤー側のアクション性が高まったので、カットシーンやトークなどの演出がプレイの邪魔にならないようにバランスを取っています。

Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか？

A 大きいところでは、敵のAIの仕組みを前作のものから刷新しています。今作は登場する敵の数も大幅に増えたため、AIの骨子部分は簡素なオペレーションでシステマチックに作れる構造にしつつ、ボスのような特殊処理が多いものにも柔軟に対応できる形を目指しました。メインで検証と構築を担当した坂根、河西、前田の各スタッフには大感謝です。

Q 意外な意図をこめた部分があれば教えてください。

A ゴールドソーサーのスペシャルマッチでのソッチ＆コッチの実況は、「邪魔になりすぎず、なおかつ途切れすぎない」という塩梅に調整するのが大変でした。とくに今回は、タークスやルーファウスなどのように敵もボイスを発するバトルだったため、緩急のある実況というよりはツッコミっぽくなるイメージにしています。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A ギルガメッシュは、ぜひとも召喚マテリアの入手まで頑張っていただきたいですね。苦労に見合った働きをしてくれるはずですし、前作にはいなかった「しゃべりまくる召喚獣」として楽しんでいただけると思います。

! 自分だけが知っている本作の秘密

ツォンの使う拳銃は、一般兵などが使うものと同一の汎用モデルです。真のプロは得物を選ばず、どのような状況下でも最大のパフォーマンスを発揮するという、タークスとしての矜持なのかもしれません。新人イリーナのキラデコ銃とは対照的ですね。



SECTION 2

BATTLE SYSTEM

バトルシステム

バトルシステム

バトルの基礎知識



難易度

ゲームを最初から遊ぶときは、バトルの難しさなどに影響する「難易度」をEASY、NORMAL、ADVANCEDから選ぶことになる（途中変更も可能）。さらに、エンディング後に行なえるチャプターセレクトでは、最高難易度のHARDが追加。難易度によるおもなちがいは以下のとおりだ。

難易度ごとのおもなちがい

※「◎＞○＞▲」の順でパーティ側に有利　※E……EASY、N……NORMAL、A……ADVANCED、H……HARD

難易度によって変わる要素		難易度 E	N	A	H	補足
パーティ側	消費アイテムの使用	○	○	○	▲	Hざぶとん以外が使用できない
	敵から受けるダメージ量	◎	○	○	▲	E0.4倍　H1.8倍
	弱体化効果の持続時間	◎	○	○	○	E0.2倍
	動作中のひるみにくさ	◎	○	○	○	Eキープ値が「40」のものが「60」に上がる
	リミットゲージ増加量	◎	○	○	▲	敵の攻撃を受けたときの増加量が変わる（→P.73）
	連携ゲージの消費量	◎	○	○	○	E1～2回目の消費量が減る（→P.72）
	バトルモードの制限	○	○	○	▲	H「CLASSIC」が選べない
	休憩ポイントでの回復	○	○	○	▲	HMPが回復しない（ざぶとん使用時は回復する）
	入手できるスキルブックの数	○	○	○	◎	ひとりにつきENA6種類　H16種類
エネミー側	レベル	○	○	▲	▲	EN場所ごとに固定　Aクラウドのレベルに応じてLv.15～67の範囲で変化（→P.599）　HLv.70で固定
	最大HPの基本値（→P.599）にかかる倍率	◎	○	○	◎	E0.7倍　H0.85倍（もともとの値がLv.70のものなので、実際の最大HPはどの難易度よりも高いことが多い）
	バーストゲージの最大値	◎	○	○	○	E0.6倍
	敵パーティの組み合わせ	○	○	○	▲	H一部の敵パーティで強めのエネミーが出現する

※上記のほか、特定のサブイベントやミニゲームの難しさにも影響する（→P.418、471、499、507、514など）

WAITモード

バトルコマンド選択中は、時間の流れが遅い「WAITモード」になる。チャプターセレクト時なら、その速度を6段階に変更可能（通常時は設定6と同じ）。

チャプターセレクト時のWAITモードの設定

「EXTRA OPTIONS」での設定	難易度ごとの時間が流れる速度 HARD以外	HARD
設定6	0.01倍	0.01倍
設定5	約0.2倍	
設定4	約0.4倍	
設定3	約0.6倍	
設定2	約0.8倍	
設定1	1.0倍	

警戒状態と先制攻撃（FIRST STRIKE）

フィールドやダンジョンでエネミーに近づくと、その近くにいる敵たちが「警戒状態」に入り、赤い輪（ターゲット警戒ゲージ）が画面中央に表示される。ゲージが円形になるとバトルがはじまるが、その前に■ボタンを押せば、「先制攻撃」に成功してバトルメンバー全員のATBゲージ初期値が多くなりやすい（→P.71）。



←移動中は画面中央にも気をくばり、ゲージが見えたら■ボタンを押す習慣をつけよう。

パーティ

パーティメンバーは、物語を進めると最大7人まで増加する。そのうちバトルに参加できる「バトルメンバー」は3人までで、残りは下記の特徴を持つ「リザーブメンバー」になるのだ。

リザーブメンバーの特徴

- 独自の判断で行動し、敵からやや離れた位置で様子を見ることが多い。状況によっては、一部のキャラクターが敵を攻撃することもあるが、ダメージを与えられず、バーストゲージも増やせない
- 敵の攻撃に巻きこまれてもダメージを受けない
- バトルメンバーと同じ量の経験値とAPを得られる
- 下記の条件で連携アビリティを使用できる

呼び寄せ

R1ボタンを押しながら方向キーで操作キャラクターを交代すると、「呼び寄せ」が発動する。このときは、交代後の味方がターゲットの近くに瞬間移動して攻撃を行なう(攻撃の性能はP.94～120を参照)。



⬆呼び寄せの操作方法は、連携アクション習得後に表示されるが、習得前でも発動は可能。

リザーブメンバーコマンド

右記の状況では、「COMMAND」コマンド選択中に△ボタンを押すと「リザーブメンバーコマンド」が出現。習得ずみの連携アビリティのなかで、リザーブメンバーが参加するものをバトル中に1回だけ使用できる。



⬆リザーブメンバーコマンドが選択可能になると、その英字が画面左下に表示される。

リザーブメンバーコマンドが出現する条件

※「一時除外中」は、敵に飲みこまれたり地中に引きずりこまれたりしてバトルに参加していない状態を指す
※「瀕死状態」は、HPが残り25%以下(HPの表示が赤色)の状態を指す

バトル開始から60秒以降に、下記のいずれかを満たす

- ひとりが「戦闘不能状態か石化状態か一時除外中のいずれか」で、ふたりが瀕死状態
- ふたりが「戦闘不能状態か石化状態か一時除外中のいずれか」で、ひとりがそれ以外の状態
- 3人が瀕死状態

パーティレベル

「パーティレベル」とは、仲間同士の絆の深さを示す数値のことで、旅の途中で得られる「パーティ経験値」を特定の値までためるたびにレベルアップする(下表参照)。パーティレベルはスキルツリーの解放に影響しており、レベルが上がるたびに習得できるものが増えるのだ。



⬅スキルコアをすべて解放するにはパーティレベルを最大値の10まで上げることが必要。

パーティレベルごとの必要な経験値

パーティレベル	必要なパーティ経験値	
	累計	つぎのレベルまで
1	0	140
2	140	190
3	330	240
4	570	290
5	860	340
6	1200	390
7	1590	440
8	2030	490
9	2520	605
10	3125	――

パーティ経験値の入手方法と獲得量

※どの方法も、パーティ経験値を獲得できるのは一度のみ

入手方法	獲得量	
	1回あたり	合計
パーティに新しい仲間を加える	+100	+300
メインストーリーのボス敵を倒す	+50	+1400
クエストをクリアする	+10	+360
ワールドレポートの調査依頼をクリアする	+5	+845
討伐レポートで全ミッションを達成する	+5	+160
『コンドルフォート』『ガンビットギアーズ』『サボテン・ノック』でミッションモードをクリアする	+5	+60
	合計	+3125

INDEX
基礎知識
バトルキャラクター
→クラウド
→バレット
→ティファ
→エアリス
→レッドXIII
→ユフィ
→ケット・シー
→ザックス
→セフィロス
バトルアクション
→クラウド
→バレット
→ティファ
→エアリス
→レッドXIII
→ユフィ
→ケット・シー
→ザックス
→セフィロス
→カエル
→共通アクション
召喚獣
バトルアドバイス

キャラクターのレベル

敵を倒すかクエストをクリアすると、パーティ全員が経験値を獲得し(敵からの獲得量はその場にいないと0.8倍に減る)、経験値が下表の値に達するたびにレベルが上がる。レベルごとの必要な経験値と最大SPは全員共通だが、ステータスの高さはひとりずつちがう(→P.78〜93)。

レベルごとの必要な経験値と最大SP(スキルポイント)

レベル	必要な経験値 累計	必要な経験値 つぎのレベルまで	最大SP(累計)
15	0	165	5
16	165	694	10
17	859	768	15
18	1627	1022	20
19	2649	1533	25
20	4182	1992	30
21	6174	2191	35
22	8365	1928	40
23	10293	2024	45
24	12317	2833	50
25	15150	3966	55
26	19116	4084	60
27	23200	4124	65
28	27324	4536	70
29	31860	4898	75
30	36758	5387	80
31	42145	5817	85
32	47962	6398	90
33	54360	6909	95
34	61269	7599	100
35	68868	8206	105
36	77074	9026	110
37	86100	9748	115
38	95848	10722	120
39	106570	11579	125
40	118149	12736	130
41	130885	13754	135
42	144639	15129	140
43	159768	16339	145
44	176107	17972	150
45	194079	19409	155
46	213488	21349	160
47	234837	23056	165
48	257893	25361	170
49	283254	27389	175
50	310643	29580	180
51	340223	29875	185
52	370098	30173	190
53	400271	30474	195
54	430745	30778	200
55	461523	31085	205
56	492608	31395	210
57	524003	31708	215
58	555711	32025	220
59	587736	32345	225
60	620081	32668	230
61	652749	32994	235
62	685743	33323	240
63	719066	33656	245
64	752722	33992	250
65	786714	34331	255
66	821045	34674	260
67	855719	35020	265
68	890739	35370	270
69	926109	35723	275
70	961832	――	280
Lv.70&スキルブック全16冊入手時			440

スキルブックとスキルツリー

スキルブックとは、キャラクターの能力強化の効果を持った本のこと。ひとりにつき、「スキルツリーが記されたもの」が1冊、「入手時に最大SPが10上がるもの」が16冊ある(ザックスとセフィロスには両方ともない)。スキルブックやレベルアップで獲得したSPを使い、スキルツリーで「スキルコア」を解放すれば、ステータスを上げたり新たな技を覚えたりできるのだ。

スキルツリーについて覚えておきたいこと

- スキルコアはキャラクターごとに34個あり、パーティレベルが上がるたびに解放できるものが増える
- スタート地点または解放ずみのコアと線でつながっていないスキルコアは解放できない
- スキルコアの解放には、それぞれ決まった量のSPが必要(解放条件に武器レベルの高さが含まれるコアもある)
- コアの解放状況は、△ボタンで1個ずつ、□ボタンで全部をリセットできる
- スキルツリーの外見はキャラクターごとに異なるが、スキルコア同士の位置関係、必要SP、必要パーティレベルは共通





⬆魔導書店の店員に話しかけるか自動販売機型の出張所を調べると、スキルコアを解放するためのスキルツリー画面に切りかわる。



⬆スタート地点から伸びる線は、分岐と合流をしつつスキルコア同士をつないでいる。いつでも自由にリセットできるので、好きなように解放していくといい。

ATBゲージ

バトル中にATBゲージを1段階以上ためると、技や魔法を使用できる。ゲージは時間経過で増えるが、そのペースは遅いので、右の方法を活用しよう。

ATBゲージの最大値

3000

※『ヴィジョンシンセ』などの効果でゲージが2段階から3段階に増えた場合も同じ(1段階の量が1500から1000に減る)

バトル開始時のATBゲージの量

通常時	0~750のいずれか
先制攻撃時	450~750のいずれか

※疾風のスカーフや『せんせいこうげき』マテリアなどの効果でさらに増える

ATBゲージが満タンになるまでの時間

60 ー (すばやさの値 × 0.023) 秒

※上記は目安で、正確には1秒あたり「50+すばやさ×0.02」のペースで増える

ATBゲージの増加ペースが変わる状況

状況	変化のしかた
操作キャラクターでないとき	0.3倍
ヘイスト状態になっているとき	1.3倍
スロウ状態になっているとき	0.6倍
ガードの構えをとっているとき	0.1倍
武器アビリティ『魂の暴発』の効果中	7倍
何らかのゲージを消費する技・魔法・回避・ダメージリアクションの動作中、睡眠・ストップ・石化状態のとき	一時的に止まる

時間経過以外でATBゲージを増やす方法の例

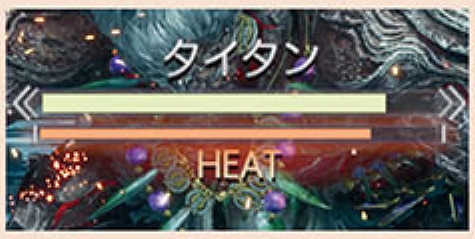
方法	増加量
『たたかう』、固有アビリティ、連携アクションなどの攻撃を敵に当てる	攻撃ごとに異なる(→P.94~121)
敵の攻撃をガードする	最大750(→P.72)
『ATBブースト』を使う	現在量と同じ
『ATBバースト』マテリアをセットし、敵をバーストさせる	★1:600、★2:900、★3:1250
『ATBれんけい』マテリアをセットし、ATBゲージを消費するコマンドを2回連続で使う	★1:400、★2:750、★3:1000
『わざたつじん』マテリアをセットし、ATBゲージを消費するコマンドを3種類使う	★1:750、★2:1000、★3:1250

バーストとヒート

敵を攻撃すると、その攻撃に設定されているバースト値に応じた量だけ相手の「バーストゲージ」が増える。ゲージを満タンにすれば、敵が行動不能になるうえに受けるダメージ量が160%増える「バースト状態」になるのだ。多くの敵は、弱点を突かれたり攻撃をかわされたりすると体勢をくずし、バーストゲージが増えやすい「ヒート状態」になるので、そのスキにバースト値が高い攻撃を当てるといい。

バーストについて覚えておきたいこと

- バーストゲージの長さは一定だが、最大値(バーストのしやすさ)は敵ごとに異なるほか、難易度がEASYだと0.6倍に下がる
- バースト時間は10秒(一部の敵は時間が異なる)で、特定の連携アビリティで2秒延ばせる
- バースト中の敵に下表の攻撃を当てると、バースト終了までダメージ倍率が上がる



⬆バーストゲージはHPゲージの下にあり、ヒート中は「HEAT」の文字も表示される。

バースト状態のダメージ倍率を上げられる攻撃

キャラクター	攻撃	上昇量
ティファ	強打	5%
ティファ	爆裂拳	30%
ティファ	掌打ラッシュ	5~20%
ティファ	爆裂拳・破	10%
ティファ	掌打ラッシュ・破	5~10%

キャラクター	攻撃	上昇量
ティファ	正拳突き	30%
エアリス	ジャッジメントレイ	2~20%
ケット・シー	モーグリぱんち	15~40%
セフィロス	突刃	10%
モーグリーズ	でるたあたっく	40%

回避

地上や空中で◎ボタンを押すと、短距離をすばやく移動する「回避」が行なえる。動作開始から少しのあいだは無敵状態になるので、敵の攻撃をかわすのに役立つ。

回避で無敵状態になる時間

キャラクター	無敵時間
基本(下記以外)	0.1秒
バレット、エアリス	0.07秒
騎乗状態のケット・シー	0.23秒
リベンジモード時のレッドXIII	0.3秒

キャラクター	無敵時間
『秘技解放』『秘技解放・破』効果中のティファ、閃光の魔法陣に乗っているエアリス、騎乗状態でないケット・シー、セフィロス	0.17秒

※上記のほか、左スティックを入力しない空中回避では、着地するまで無敵状態になる

ガード

ガードに成功すると、受けるダメージ量を減らせるだけでなく、弱体化効果の発生を防いだりATBゲージを増やしたりできる。また、敵の攻撃を引きつけてガードすれば、以下の長所を持つ「ジャストガード」が発生するのだ。

ジャストガードの発生条件

ガードの構えの動作開始から0.17秒(『ジャストガードきょうか』マテリア装着時は0.23秒)以内に敵の攻撃を受ける

※連携アクションによるガード、レッドXIIIの『スーパーガード』、セフィロスのガードでは発生しない

ジャストガードのメリット

※【★2】【★3】は、『ジャストガードきょうか』マテリアのレベルを示す

- 発生から0.5秒後まで受けた攻撃を無効化する
- ATBゲージ増加量が通常ガード時より多くなる
- R1 ボタンやモードチェンジによるガード時のみ、周囲3m以内にいる敵のバーストゲージを4(【★2】【★3】8)増やし、キープ値が40以下の敵を吹き飛ばす
- 【★3】拘束技を完全に防げる

ガード成功時に受けるダメージ量とATBゲージ増加量

※「反動」は、通常ガードで防いだときに受ける反動の大きさを示す

ガードの種類	受けた攻撃ごとの効果のちがい		
	反動なし	反動小	反動大
▼受けるダメージ量			
通常ガード(下記以外)、チェンジガード	0.4倍(※1)	0.5倍(※1)	0.6倍(※1)
クラウドのブレイブモード時の通常ガード、反撃の構え、スレッドファング	0.3倍(※1)	0.4倍(※1)	0.5倍(※1)
セフィロスの通常ガード	0.5倍	0.5倍	0.5倍
ジャストガード、スーパーガード、カウンターシュート	ゼロになる	ゼロになる	ゼロになる
ダブルガード	ゼロになる	0.25倍(※1)	0.3倍(※1)
▼ATBゲージ増加量(下記以外のガードでは増えない)			
通常ガード(下記以外)、ダブルガード、チェンジガード	35(※2/※3)	150(※2/※3)	300(※2/※3)
クラウドのブレイブモード時の通常ガード	750	750	750
ジャストガード(反撃の構えとスレッドファングをのぞく)	50(※2/※3)	200(※2/※3)	350(※2/※3)
セフィロスの通常ガード	70(※3)	70(※3)	70(※3)

※1……『ガードきょうか』マテリア装着時は、マテリアレベルに応じて0.05〜0.15(『ダブルガード』は0.02〜0.07)だけ倍率が下がる
※2……『ガードきょうか』マテリア装着時は、マテリアレベルに応じて増加量が「反動なし:5〜15、反動小:25〜100、反動大:50〜150」だけ増える
※3……操作していないキャラクターの場合はゼロ(『ガードきょうか』マテリア装着時は10〜225)に減る

連携(連携アクションと連携アビリティ)

バトルメンバーがふたり以上いるときは、仲間の力を借りて「連携アクション」や「連携アビリティ」をくり出せる。右記の共通点と下記のちがう点を頭に入れて使いわけよう。

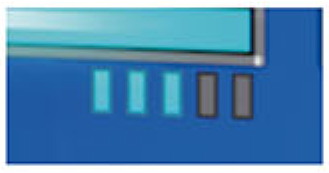
連携アクションと連携アビリティの共通点

- 技ごとにスキルツリーで習得することが必要
- ATBゲージやMPを消費せずに使える
- 自分か連携相手が行動不能のときは発動できない
- クラウドが参加する技は、初回使用時のみ好感度が上がる(→P.707)

連携アクションと連携アビリティのおもなちがい

異なる点	連携アクション	連携アビリティ
使う手順	R1 を押しながら□△○×のいずれかを押す	バトルコマンドで「CHAIN ABILITY」を選ぶ
コマンドを選べるキャラクター	習得したキャラクターのみ	自分と連携相手の両方とも
消費するもの	なし	連携ゲージ(右記参照)
ヒット時にATBゲージが増えるか	自分と連携相手のゲージが増える	増えない
カット値	30のものが多い	70のものが多い
キープ値	40のものが多い	60のものが多い
状態変化の発生	基本的にない	自分と連携相手に強化効果を発生させるものが多い

連携ゲージの仕組み



- 最大値は5で、連携アビリティを習得するとATBゲージの右下に表示される
- ATBゲージを消費する行動をとると、その段階ぶん連携ゲージが増える(増えない行動もある)。召喚獣モーグリーズの技や『れんけいれんさ』マテリアの効果で増やすことも可能
- 連携アビリティを使うときに、自分と連携相手の連携ゲージを3(『ヴィジョンシンセ』は4)ずつ消費し、使用した技の消費量はバトル終了まで5に増える(難易度がEASYの場合は、どの技の消費量も「1回目:2、2回目:4、3回目以降:5」になる)

リミット技

クラウドたちの必殺技とも言える「リミット技」は、下記の方法で増える「リミットゲージ」を満タンにすると使用できる。リミット技は、キャラクターごとにLv.1～3の3種類ずつあり（ザックスとセフィロスはLv.1のみ）、右表の条件を満たせば選べる技が増える仕組みだ。

リミット技のレベルごとの使用条件

※「リミット技Lvアップ」は、武器アビリティ『スロット』、特定の連携アビリティ、闘争の胸章や闘争の胸章・改で得られ、バトル終了まで解除されない

レベル	使用条件
1	最初から使用できる
2	リミット技Lvアップの効果を1回得る
3	スキルツリーでリミット技Lv.3を習得したうえで、リミット技Lvアップの効果を2回得る

リミットゲージを増やす方法

※リミットゲージの最大値は1000（どのリミットレベルでも同じ）

方法		増加量
敵から「ダメージを与える攻撃」を受ける（無効化した場合やガードした場合も含む）	EASY	基本ダメージ量（※4）÷最大HP×1750
	NORMAL、ADVANCED	基本ダメージ量（※4）÷最大HP×465
	HARD	基本ダメージ量（※4）÷最大HP×258.33
自分の攻撃で敵をバーストする		400
リミットブースターを装備し、バトルをはじめる		500
神々の黄昏を装備し、バトルを行なう		開始時：1000、ゲージ消費後：1秒ごとに3ずつ
トランスポーターを装備し、ATBゲージを消費する		消費したATBゲージの段階数×22.5（※5）
武器スキルかスキルコアの『ATBリミット』をセットし、ATBゲージを消費する		消費したATBゲージの段階数×7.5（※5）
魔法の歯車を装備し、MPを消費する		MPの消費量の3倍
武器スキル『マジックリミット』をセットし、MPを消費する		MPの消費量と同じ
『リミットユニオン』マテリアのアビリティを使う		指定した仲間のリミットゲージと同じ量
ケット・シーの武器アビリティ『スロット』で星マークをそろえる		バトルメンバー全員に300
エアリスのリミット技『怒りの烙印』の効果を受ける		エアリス以外のバトルメンバー全員に1000

※上記の増加量は、いかり状態だと1.2倍に増え、かなしい状態だと0.8倍に減る
※4……難易度以外の要素（ガード、状態変化、スキル効果など）で増減する前のダメージ量
※5……『ヴィジョンシンセ』などの効果でATBゲージが3段階になっているときは、増加量が3分の2に減る

召喚

召喚マテリアを装着した状態で敵をバーストすると「SUMMONゲージ」が出現し、20秒後に召喚獣を呼び出せるようになる。召喚獣の能力は、クリスタルの解析（→P.334）によって強化可能だ。

召喚獣の基本レベル

大半（ギルガメッシュ以外）
召喚者のレベルと同じ

ギルガメッシュ
召喚者のレベル＋2

召喚獣のレベルを上乗せする方法

方法		レベル
幻獣のお守りを装備する		＋5
クリスタル解析で召喚マテリアのレベルを上げる	★2	＋1
	★3	＋2
	★4	＋2（※6）

※6……さらに使えるアビリティが増える

召喚獣のステータス

レベル	物理攻撃力	魔法攻撃力	レベル	物理攻撃力	魔法攻撃力	レベル	物理攻撃力	魔法攻撃力	レベル	物理攻撃力	魔法攻撃力
15	74	72	31	184	180	47	288	286	63	354	350
16	79	77	32	188	182	48	292	286	64	358	352
17	85	83	33	194	190	49	294	292	65	362	358
18	90	88	34	202	198	50	300	296	66	364	358
19	96	95	35	208	206	51	304	302	67	368	364
20	104	104	36	218	212	52	310	304	68	372	366
21	112	111	37	222	220	53	314	310	69	376	372
22	118	116	38	230	224	54	318	312	70	380	374
23	126	125	39	236	232	55	322	318	71	384	380
24	132	130	40	244	238	56	326	320	72	388	382
25	141	139	41	250	246	57	330	326	73	390	386
26	146	144	42	254	250	58	334	328	74	405	399
27	155	153	43	260	258	59	338	334	75	411	403
28	164	160	44	268	264	60	340	334	76	417	409
29	169	167	45	274	270	61	344	342	77	419	411
30	176	172	46	280	274	62	348	344			

状態変化(強化効果・弱体化効果・状態異常・バフ・デバフ)

状態変化は、その効果を持つ技や魔法を受けるたびに発生する(発生確率が100%でない技も一部ある)。持続時間はアクセサリなどの効果で増減するほか、エネミーにかぎり、同じ弱体化効果を何度も受けると持続時間が短くなったり発生しなくなったりするという特徴がある。

エネミーの耐性ごとの「弱体化効果の持続時間と発生しなくなるまでの回数」

エネミーレポートで耐性が表示される欄	発生回数ごとの持続時間の変わりかた					
	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目
弱点・有効(※1)	1.0倍	▶0.8倍	▶0.6倍	▶0.4倍	▶0.2倍	▶発生しない
	1.0倍	▶0.75倍	▶0.5倍	▶0.25倍	▶発生しない	——
(表示されない)	1.0倍	▶0.65倍	▶0.3倍	▶発生しない	——	——
耐性(弱)	1.0倍	▶0.5倍	▶発生しない	——	——	——
耐性(強)	1.0倍	▶発生しない	——	——	——	——
無効	発生しない	——	——	——	——	——

※1……6回目で発生しなくなるものと5回目で発生しなくなるものがある

状態変化リスト

※エネミーレポートの「アイコン説明」の順に掲載
※効果の持続時間は発生方法ごとに異なり、バトル終了時にはすべての状態変化が解除される
※ダメージ量や回復量の計算で生じた端数は、いずれも小数点以下が四捨五入される
※召喚には、該当するアクションを使用できる召喚獣を記載している

▼強化効果

名前	発生させる方法	解除する方法		
		戦闘不能	デスペル	左記以外
プロテス	アビリティ おまもりチアー　魔法 プロテス　召喚 マジックポット　スキルツリー 戦闘開始時プロテス　武器スキル 『ぶっぱなす』でプロテス	○	○	他 デプロテ効果で相殺
	効果▶物理防御力が1.2倍に上がる			
シェル	アビリティ おまもりチアー　魔法 シェル　召喚 マジックポット	○	○	他 デシェル効果で相殺
	効果▶魔法防御力が1.2倍に上がる			
ブレイブ	アビリティ がんばれチアー、ソニックブラスト　魔法 ブレイブ　召喚 モーグリーズ　武器スキル ぬすんでブレイブ	○	○	他 デブレイ効果で相殺
	効果▶物理攻撃力が1.2倍に上がる			
フェイス	アビリティ がんばれチアー、ソニックブラスト　魔法 フェイス　召喚 モーグリーズ　スキルツリー ぬすんでフェイス	○	○	他 デフェイ効果で相殺
	効果▶魔法攻撃力が1.2倍に上がる			
ヘイスト	アビリティ ルナティックハイ　魔法 ヘイスト　召喚 マジックポット　アイテム スピードドリンク　アクセサリ エルメスのくつ	○	○	他 スロウ効果で相殺、ストップ効果で上書き
	効果▶ATBゲージの増加ペースが1.3倍に、各種アクションを行なったりガードしたりしたときのATBゲージ増加量が1.2倍に増える			
シールド	アビリティ ダイス　リミット技 星の守護	○	○	魔法 デバリア
	効果▶物理タイプの攻撃を完全に防ぐ。拘束技とスタン効果とパーティが呼び出した召喚獣の攻撃は防げない			
バリア	魔法 バリア、ウォール　召喚 マジックポット	○	○	魔法 デバリア
	効果▶物理タイプの攻撃で受けるダメージ量が0.5倍に減る			
マバリア	魔法 マバリア、ウォール　召喚 マジックポット	○	○	魔法 デバリア
	効果▶魔法タイプの攻撃で受けるダメージ量が0.5倍に減る			
レジスト	アビリティ スロット　魔法 レジスト	○	○	——
	効果▶弱体化効果の大半(戦闘不能、スタン、特定の敵だけが発生させる効果をのぞく)が発生しなくなる			
リフレク	(敵の特定のアクションでのみ発生)	○	○	魔法 デバリア
	効果▶自分への魔法を使ってきた相手に跳ね返し(召喚獣が使った魔法は無効化するのみ)、それ以外の魔法タイプの攻撃を完全に防ぐ(召喚獣が使ったものは防げない)			
ラストリーヴ	スキルツリー 武器スキル ラストリーヴ	×	○	他 効果が発動する
	効果▶残りHPが2以上のときにどれだけ大ダメージを受けても、一度だけHPが1残って耐える。即死効果には発動しない			
リジェネ	アビリティ ダイス　魔法 リジェネ　召喚 モーグリーズ　スキルツリー 戦闘開始時リジェネ　武器スキル ジャストガードでリジェネ	○	○	他 毒効果で相殺
	効果▶HPが2秒ごとに最大値の1%ずつ回復する。アンデッド系の敵(→P.598)に発生した場合は、HPが2秒ごとに最大値の0.1%ずつ減る。この効果でHPが減るのは残り1まで			
リレイズ	アビリティ スロット　魔法 リレイズ　召喚 フェニックス　アクセサリ 精霊のピアス	×	○	他 効果が発動する
	効果▶戦闘不能状態になったとき、一度だけ自動的に復活し、HPが最大値の50%回復する			
あんこく	アビリティ あんこく	○	○	他 効果中に『あんこく』を使う
	効果▶武器とスキルツリーのアビリティの使用時に自分のHPが最大値の5%減るが、与えるダメージ量が7~20%増える(増加量は『あんこく』マテリアのレベルが高いほど多い／→P.571)。残りHPが減少量以下のときは、効果が発揮されない			
クリティカル率アップ	アビリティ ラッキーガール　召喚 モーグリーズ	○	○	——
	効果▶クリティカル率(%)が20上がる			

▼弱体化効果

※ガードに成功したときは状態変化が発生しない　※「レジスト系」は「[魔法]レジスト、[アクセサリ]リボン」を指す
※「エスナ系」は「[魔法]エスナ、[アイテム]万能薬、[リミット技]生命の鼓動、[召喚]マジックポット」を指す
※[たいせい]には、『たいせい』マテリアと組にしたときに、その効果の持続時間（即死効果は発生確率）を減らしたり発生を防いだりできるマテリアを記載している（『たいせい』マテリアが★1なら0.75倍に、★2なら0.5倍に減り、★3なら発生しなくなる）

名前	発生させる方法	防ぐ方法		解除する方法		
		レジスト系	左記以外	戦闘不能	エスナ系	左記以外
バーサク	［敵に発生］[魔法]バーサク　［味方に発生］[アビリティ]ばーさくチアー　［自分に発生］[アクセサリ]怒りの指輪（解除不能）　[他]強撃	○	[たいせい]ふうじる（※2）　[他]ハイバーサク状態	○	○	[他]ハイバーサク効果で上書き
	効果▶敵に与えるダメージ量と自分が受けるダメージ量が1.3倍に増える					
ハイバーサク	［自分に発生］[他]強撃	○	―	○	○	―
	効果▶敵に与えるダメージ量と自分が受けるダメージ量が1.5倍に増える					
いかり	［味方に発生］[アビリティ]ダイス　[アイテム]興奮剤	○	―	○	○	[アイテム]鎮静剤　[他]かなしい効果で相殺
	効果▶自分が受けるダメージ量とリミットゲージ増加量が1.3倍に増える					
かなしい	［味方に発生］[アイテム]鎮静剤	○	―	○	○	[アイテム]興奮剤　[他]いかり効果で相殺
	効果▶自分が受けるダメージ量とリミットゲージ増加量が0.8倍に減る					
デプロテ	[魔法]デプロテ	○	[たいせい]ぼうぎょバフ、デバフぼうぎょ	○	○	[他]プロテス効果で相殺
	効果▶物理防御力が0.8倍に下がる					
デシェル	[魔法]デシェル	○	[たいせい]ぼうぎょバフ、デバフぼうぎょ	○	○	[他]シェル効果で相殺
	効果▶魔法防御力が0.8倍に下がる					
デブレイ	[魔法]デブレイ　[召喚]モーグリーズ	○	[たいせい]こうげきバフ、デバフこうげき	○	○	[他]ブレイブ効果で相殺
	効果▶物理攻撃力が0.8倍に下がる					
デフェイ	[魔法]デフェイ　[召喚]モーグリーズ	○	[たいせい]こうげきバフ、デバフこうげき	○	○	[他]フェイス効果で相殺
	効果▶魔法攻撃力が0.8倍に下がる					
スロウ	[アビリティ]じかんタックル　[魔法]スロウ　[アイテム]クモの糸	○	[アクセサリ]守りのブーツ、うらみのマフラー、うらみのマフラー改　[たいせい]じかん　[他]ストップ状態	○	○	[他]ヘイスト効果で相殺、ストップ効果で上書き
	効果▶ATBゲージの増加ペースが0.6倍に、各種アクションを行なったりガードしたりしたときのATBゲージ増加量が0.8倍に減る					
毒	[アビリティ]どくタックル、ちょ～くさい息　[魔法]バイオ系　[アイテム]有害物質	○	[アクセサリ]星のペンダント　[たいせい]どく、どく&せきか	○	○	[アビリティ]チャクラ　[魔法]ポイゾナ　[アイテム]毒消し　[他]リジェネ効果で相殺、猛毒状態に変化
	効果▶HPが1秒ごとに最大値の0.55%（敵の場合は0.14%）ずつ減る。この効果でHPが減るのは残り1まで					
猛毒	[他]毒状態のときに毒効果を受ける	○	[アクセサリ]星のペンダント　[たいせい]どく、どく&せきか	○	○	[アビリティ]チャクラ　[魔法]ポイゾナ　[アイテム]毒消し　[他]リジェネ効果で相殺
	効果▶HPが1秒ごとに最大値の0.8%（敵の場合は0.18%）ずつ減る（持続時間の残りは毒状態のものを引き継ぐ）。この効果でHPが減るのは残り1まで					
沈黙	[アビリティ]ちんもくタックル、ちょ～くさい息　[魔法]サイレス	○	[アクセサリ]サイコチャーム、サイコチャーム改　[たいせい]ふうじる	○	○	[アイテム]やまびこえんまく
	効果▶魔法を使えなくなる。詠唱中に発生した場合は、MPとATBゲージを消費するが魔法が発動しない					
睡眠	[アビリティ]ちんもくタックル、ちょ～くさい息　[魔法]スリプル	○	[アクセサリ]ハチマキ　[たいせい]ふうじる	○	○	[アイテム]眠気覚まし　[他]ダメージリアクションをとる、［敵限定］HPが最大値の0.5%減る、バーストする
	効果▶眠って行動できず、ATBゲージの増加も止まる					
ストップ	[アビリティ]クロノフォース、じかんタックル、ちょ～くさい息　[魔法]ストップ	○	[アクセサリ]守りのブーツ　[たいせい]じかん	○	○	[他]［敵限定］バーストする
	効果▶自分だけ時間の流れが止まって行動できず、ゲージ増加や状態変化の時間も止まる					
カエル	［自分に発生］[アクセサリ]カエルの指輪（解除不能）	○	[アクセサリ]ホワイトケープ	○	○	[アイテム]乙女のキッス　[他]カエル効果をもう1回受ける
	効果▶カエルに変身し、能力が大幅に下がる（→P.121）					
スタン	（敵の特定の攻撃でのみ発生）	×	―	○	×	[他]ダメージリアクションをとる
	効果▶全身がマヒして行動できなくなる					
石化	[他]石化危険状態から変化する（石化危険状態の効果を参照）	○	[アクセサリ]セーフティビット、ジュエルリング　[たいせい]せきか、どく&せきか	×	○	[アイテム]金の針
	効果▶石になって行動できず、ゲージ増加や状態変化の時間も止まり、石化解除以外の効果を受けなくなる。敵の場合は即死する					
石化危険	[アビリティ]せきかタックル、ちょ～くさい息、メデューサシールド　[魔法]クエイク系	○	[アクセサリ]セーフティビット、ジュエルリング　[たいせい]せきか、どく&せきか	○	○	[アイテム]金の針　[他]石化状態に変化
	効果▶効果中に受けたダメージ量が最大HPの45%（※3）に達すると石化状態になる（※4）					
戦闘不能	[他]HPをゼロにする、即死効果を発生させる、［敵限定］石化効果を発生させる	×	（攻撃後や回復後に自分が戦闘不能状態になる行動以外の即死効果は「[アクセサリ]セーフティビット、うらみのマフラー、うらみのマフラー改、[たいせい]しょうめつ」で防げる）	×	×	[リミット技]生命の鼓動　[魔法]レイズ、アレイズ　[召喚]フェニックス、マジックポット　[アイテム]フェニックスの尾、フェニックスの薬　[他]リレイズ状態の効果が発動する
	効果▶ATBゲージやコマンドゲージがゼロのまま行動できず、戦闘不能解除以外の効果を受けなくなる					

※2……味方や自分に発生させるバーサク状態は防げない　※3……エネミーの場合は「種類ごとに、30%、45%、60%のいずれか」
※4……石化効果が無効の場合は「タイプ：魔法、威力：50、バースト値：1（ヒート中は2）、カット値：70」のダメージを受ける

バトルキャラクターファイル

バトルでは、クラウドをはじめとしたキャラクターを操作して敵に攻撃を行なったり、召喚獣を呼び出して加勢させたりできる。そんな彼らの戦闘能力やアクションを紹介しよう。

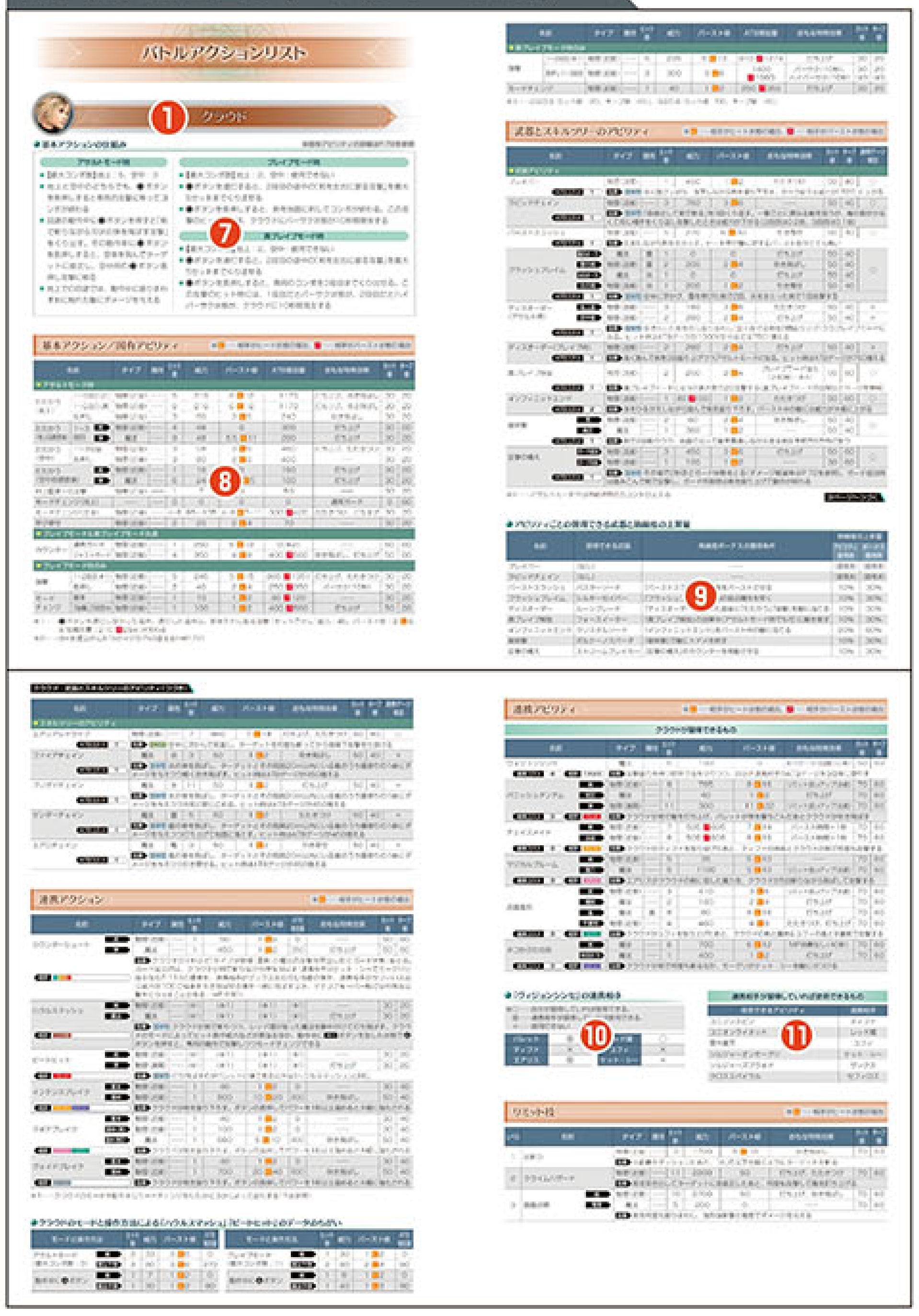
ページの見かた

※召喚獣のページの見かたはP.126を参照

バトルキャラクター（→P.78〜93）



バトルアクション（→P.94〜125）



❶**キャラクターの名前**

❷**加入時期／操作できる場面**……はじめてパーティに加わる時期（ザックスとセフィロスは操作できる場面）。

❸**ステータス**……そのキャラクターのステータス。項目の意味は以下のとおり。

- **最小レベル時**…初期レベルでの値。基本的には記載されたレベルでパーティに加わるが、クラウドのレベルのほうが高かった場合はクラウドと同じレベルで加入する。[ ]内は初期装備を含む値を示す
- **最大レベル時**…Lv.70での値。ザックスとセフィロスの[ ]内は『バトルシミュレーター』での装備を含む値を示す
- **スキルツリーを含む値**…最大レベル時にスキルツリーでスキルコアをすべて解放したときの値
- **全メンバーのなかでの高さ**…「スキルツリーを含む値」が、ザックスやセフィロスを含めた全メンバーのなかでどの程度高いか。★が多いほど高い

❹**初期装備＆アクション**……装備しているアイテムと使えるアクションの初期状態。

❺**固有アビリティ**……使用できる固有アビリティの内容。

❻**スキルツリー**……スキルツリーの全体図およびスキルコアの解放条件と覚えるもの。連携アクションと連携アビリティには、必要な連携相手も記載（誰でもは全員が連携相手になれることを示す）。

❼**基本アクションの仕組み**……そのキャラクターならではの『たたかう』や回避などの仕組み。

❽**アクション詳細データ**……バトルアクションのくわしいデータ。各項目の意味は右ページのとおり。

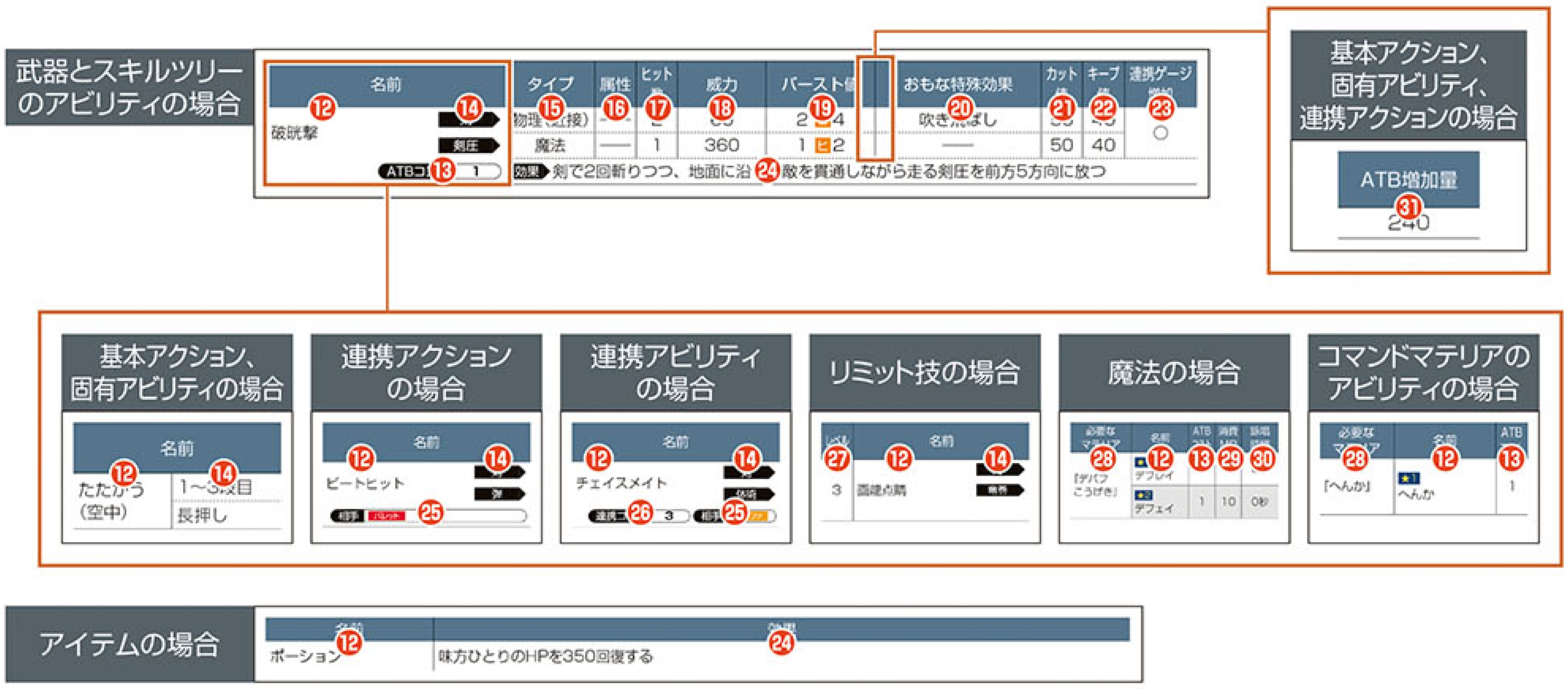
❾**アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量**……武器アビリティの習得に関するデータ。各アビリティは、対応する武器を装備すれば使えるが、そのアビリティを使うたびに上がる「熟練度」を100%にすれば、習得してどの武器でも使用可能になる。

❿**『ヴィジョンシンセ』の連携相手**……連携アビリティ『ヴィジョンシンセ』を使うのに必要な連携相手。

⓫**連携相手が習得していれば使用できるもの**……そのキャラクターは習得できないが、連携相手が習得していれば使用可能になる連携アビリティ。

⑧「アクション詳細データ」の見かた

※⑱「威力」、⑲「バースト値」、㉛「ATB増加量」は、⑰「ヒット数」で示されたすべての攻撃が当たった場合の合計を記載している
※『たたかう』など、コンボで数回攻撃できるアクションは、基本的にコンボの最初から最後までをひとつにまとめて記載している



⑫**名前**……技や魔法の名前。マテリアが必要なものには、使用可能になるマテリアレベルも併記している。

⑬**ATBコスト**……そのアビリティなどを使うときに消費するATBゲージの段階。「全」はATBゲージの現在たまっている段階数をすべて消費することを示す（1段階に満たない部分は消費されない）。

⑭**データの分類**……データがちがう複数の効果が発生する場合に、それらを区別するための名前。

⑮**タイプ**……攻撃のタイプ。相手に与えるダメージ量や攻撃を防ぐ手段などに影響する。「──」はタイプを持たないことを示す。

⑯**属性**……攻撃が持つ属性。相手に与えるダメージ量に影響する。「──」は属性を持たないことを示す。

⑰**ヒット数**……1体の相手に対して攻撃が何回当たるかの目安（ダメージを与えずにひるませるだけの攻撃の回数も含む）。お互いの位置や相手の大きさによっては、記載どおりの回数にならない場合がある。

⑱**威力**……攻撃がヒットした相手に与えるダメージ量に影響する値の合計（下記参照）。

⑲**バースト値**……攻撃がヒットした相手のバーストゲージを増やす量の合計。実際の増加量は、敵ごとに異なる「攻撃のタイプや属性に応じた倍率」によって変わる場合がある。なお、操作していない仲間の『たたかう』や固有アビリティによる攻撃では、バーストゲージは増えない。

⑳**おもな特殊効果**……発生させるダメージリアクションや状態変化など（相手がひるまなかった場合は発生しない）。状態変化は、基本となる発生確率（記載がない場合は100%）と持続時間（時間経過で解除されないものには「永続」）も併記しているが、同じ相手に2回以上発生させると、持続時間が短くなるか発生確率がゼロになる（→P.74）。

㉑**カット値**……相手がダメージリアクションをとるかどうかに影響する値。当てた攻撃のカット値が相手のキープ値よりも高いとリアクションをとる。

㉒**キープ値**……その攻撃の動作中に自分がダメージリアクションをとるかどうかに影響する値。受けた攻撃のカット値が自分のキープ値よりも高いとリアクションをとる。なお、難易度がEASYだと、「40」のキープ値がすべて「60」に上がる。

㉓**連携ゲージ増加**……使ったときに連携ゲージが増えるかどうか。「○」は消費したATBゲージの段階数だけ増えることを、「×」は増えないことを示す。

㉔**効果**……技や魔法の効果の解説。空中可は地上と空中のどちらでも使用できることを、空中のみは空中でのみ使用できることを示す。

㉕**相手**……その連携アクションや連携アビリティを使うのに必要な仲間。誰でもは全員が連携相手になれることを示す。

㉖**連携コスト**……その連携アビリティを使うときに、自分と連携相手が消費する連携ゲージの基本量。実際の消費量は、難易度や使用回数によって変わる（→P.72）。

㉗**レベル**……リミット技のレベル。レベルごとに使用条件が異なる（→P.73）。

㉘**必要なマテリア**……そのアビリティや魔法を使うのに必要なマテリア。

㉙**消費MP**……その魔法を使うときに消費するMPの量。

㉚**詠唱時間**……その魔法が発動するまでの時間。

㉛**ATB増加量**……攻撃がヒットしたときに自分（連携アクションは自分と連携相手）のATBゲージが増える量の合計（ATBゲージの最大値は3000）。なお、操作していない仲間は、増加量が本来の0.3倍に減る。

相手に与えるダメージ量の基本値の決まりかた

（ 攻撃側の攻撃力×2 － 相手側の防御力 ） × 威力÷100 × ランダム幅（95～105%）

※「攻撃力」と「防御力」は、タイプが物理なら物理攻撃力と物理防御力、タイプが魔法なら魔法攻撃力と魔法防御力になる
※実際のダメージ量は、武器スキル、スキルコア、状態変化、属性耐性、クリティカル、ガード、難易度などによっても変化する



バトルキャラクター 1

パワーとスピードを兼ね備えた元ソルジャー

クラウド Cloud

加入時期 最初から

大剣を使った近接戦闘が得意。また、すばやく突進して攻撃する技が多いほか、回避直後の『たたかう』では弾を飛ばしたり空中に飛んだりできるので、遠くや上空にいる敵にも攻撃が届く。ステータスは全体的に平均以上で、攻撃と守備の両面で活躍する。

戦いかた ▶P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	スキルツリーを含む値	全メンバーのなかでの高さ
レベル	15	70	70	——
最大HP	1026	5324	5724	★3.5/5
最大MP	29[31]	75	78	★3.5/5
力	15[16]	111	111	★3.5/5
魔力	14[16]	108	108	★3/5
体力	11	71	71	★3/5
精神	11	71	71	★3/5
運	18[20]	87	87	★2.5/5
すばやさ	12	67	67	★3.5/5
クリティカル率	4%	17%	17%	★1.5/5
クリティカルダメージ	110%	110%	110%	★2.5/5
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	5%	★5/5
戦闘開始時リミットレベル	1	1	1	——
最大リミットレベル	2	2	3	——

初期装備&アクション

武器	バスターソード
マテリア	かいふく★1、ほのお★1、チョコボ&モーグリ★1
武器スキル	——
防具	メタルガード
マテリア	みやぶる★1
アクセサリ	パワーリスト
リミット技	Lv.1 凶斬り Lv.2 クライムハザード
アビリティ	ブレイバー、ラピッドチェイン、バーストスラッシュ、みやぶる
魔法	ケアル、ファイア
連携アクション	——
連携アビリティ	——

※上記のほか、ポーション×5、エーテル×2、フェニックスの尾×3、ざぶとん×5、2000ギルを所持している
※CHAPTER 1の回想中(→P.146)は、防具がロードスターバングルに、防具のマテリアが『れいき★1』に、所持アイテムがメガポーション×10、エーテル×5、フェニックスの尾×5に変わる

固有アビリティ モードチェンジ

- 標準的な「アサルトモード」と攻撃に特化した「ブレイブモード」があり、下表の方法でモードを切りかえられる
- 武器アビリティ『真ブレイブ解放』の効果中は、ブレイブモードが強化版になる(→P.94)

ブレイブモードになったときのおもな変化

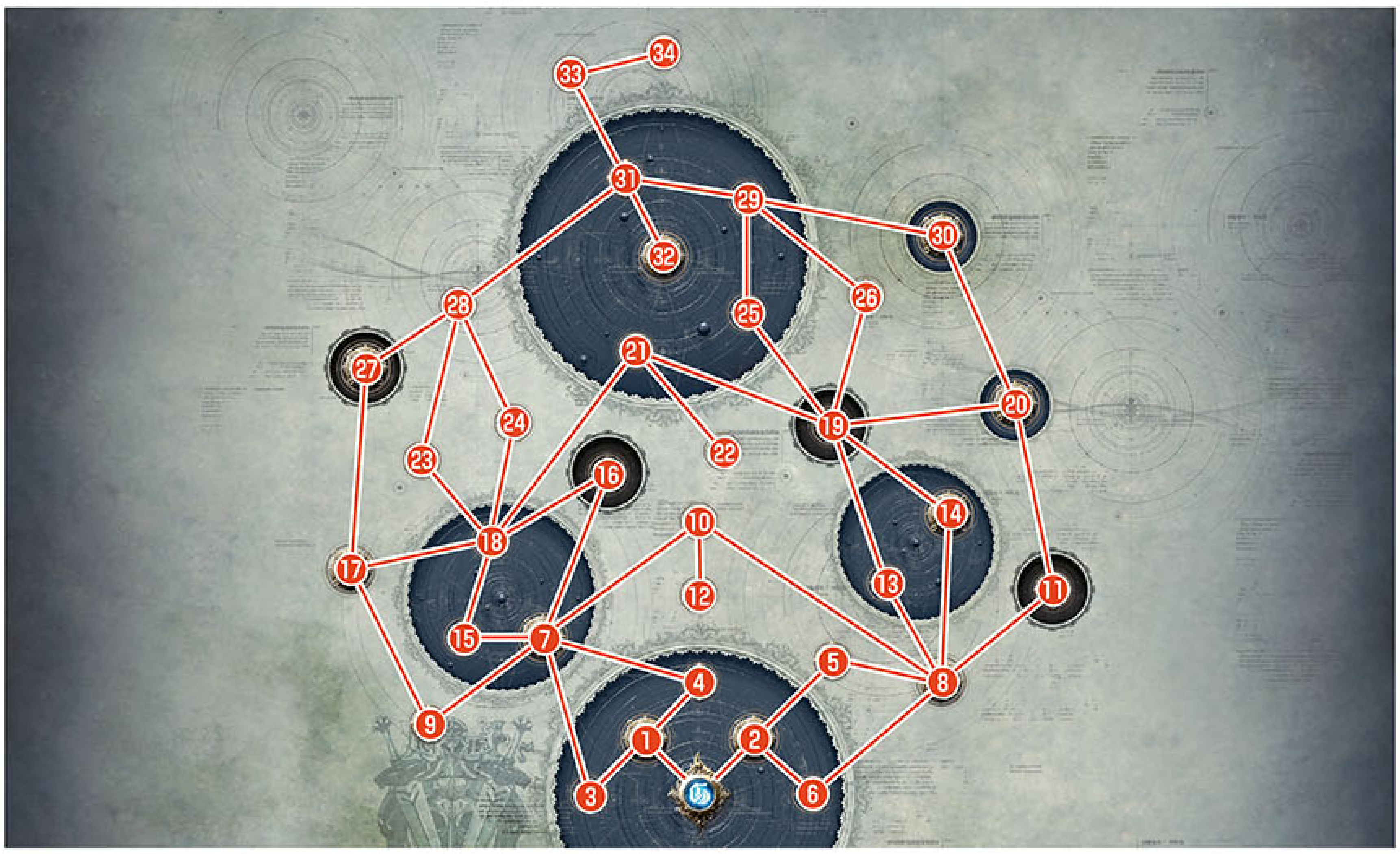
- 『たたかう』が、高威力の『強撃』に変わる
- ガードの性質が「物理タイプの近接攻撃のみ防げる」「ダメージ軽減率が高め(→P.72)」「ガード成功時に自動的に反撃する」に変わる
- 移動するときに走らず、ゆっくりと歩く

モードを切りかえる方法

現在のモード	切りかえる方法	補足
アサルトモード	△ボタンを押す	ガード体勢をとりながらモードが切りかわる
	武器アビリティ『ディスオーダー』を使う	専用の攻撃をくり出しながらモードが切りかわる
	武器アビリティ『真ブレイブ解放』を使う	専用の攻撃をくり出しながら「真ブレイブモード」に切りかわる
ブレイブモード	△ボタンを押す	専用の攻撃をくり出しながらモードが切りかわる
	回避を行なう	動作をはじめた瞬間にモードが切りかわる
	武器アビリティ『ディスオーダー』を使う	アサルトモード中とは異なる攻撃をくり出しながらモードが切りかわる
	クラウドを自動的に戦う状態にする(※1)	自動的に戦う状態になった瞬間(クラウドが身動きできない状態だった場合はその解除直後)に回避を行なってモードが切りかわる

※1……操作キャラクターを別の味方に切りかえるか、バトルモードが「CLASSIC」のときに操作をしないと、自動的に戦う状態になる

スキルツリー



※アビリティ、連携アクション、連携アビリティ、リミット技Lv.3の詳細はP.96～97を参照

必要なパーティレベル	場所	解放条件 SP	解放条件 武器レベル	覚えるもの 分類	覚えるもの 名前	内容
1	1	5	──	連携アビリティ	マジカルブルーム	エアリス 物理&魔法攻撃、リミット技Lvアップ効果
	2	5	──	連携アクション	ビートヒット	バレット 遠距離の物理攻撃
				連携アクション	ハウルスマッシュ	レッドXIII 近距離の物理攻撃&遠距離の魔法攻撃
	3	5	──	ステータス強化	ブレイブモード『強撃』強化	ダメージ+3%
	4	5	──	アビリティ	エアロチェイン	風属性の魔法攻撃、エアロ系魔法が「改」に
	5	5	──	アビリティ	ブリザドチェイン	氷属性の魔法攻撃、ブリザド系魔法が「改」に
	6	5	──	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP+200
2	7	10	──	連携アクション	カウンターシュート	誰でも 物理遠隔攻撃と魔法攻撃を無効化&反撃
	8	10	──	連携アビリティ	チェイスメイト	ティファ バースト中の敵に効果大の物理攻撃
	9	10	──	アビリティ	サンダーチェイン	雷属性の魔法攻撃、サンダー系魔法が「改」に
	10	10	──	ステータス強化	『たたかう』強化	ダメージ+3%
	11	10	3	アビリティ	ファイアチェイン	炎属性の魔法攻撃、ファイア系魔法が「改」に
	12	5	──	ステータス強化	武器アビリティ強化	ダメージ+3%
3	13	10	──	ステータス強化	ブレイブモードカウンター強化	ダメージ+10%
	14	10	──	連携アクション	インテンスブレイク	ティファ ケット・シー 溜め可能な物理攻撃
				連携アクション	マギアブレイク	エアリス ユフィ 溜め可能な物理&魔法攻撃
4	15	10	──	ステータス強化	ガード強化	被ダメージ−5%
	16	10	4	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP+3
5	17	15	──	連携アビリティ	迅雷風烈	ユフィ 物理&魔法攻撃、リミット技Lvアップ効果
	18	15	──	ステータス強化	ブレイブモード防御力アップ	防御力+10%
	19	15	5	ステータス強化	バーストダメージアップ	バースト中の敵へのダメージ+3%
	20	15	──	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	レッドXIII ATBゲージが3段階に
	21	15	──	ステータス強化	ATB増加量ボーナス	ATB増加量+5%
	22	10	──	ステータス強化	バーストリミット	敵バースト時のリミットゲージ増加量+5%
6	23	15	──	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP+200
	24	15	──	ステータス強化	MP回復スピードアップ：小	バトル中のMP回復間隔−10%
7	25	15	──	ステータス強化	連携アタックアップ	ダメージ+5%
	26	15	──	ステータス強化	ガードリミット	ガード時のリミットゲージ増加量+5%
8	27	20	6	連携アビリティ	パニッシュタンデム	バレット 物理&魔法攻撃、リミット技Lvアップ効果
	28	20	──	ステータス強化	リミット技強化	ダメージ+5%
	29	20	──	ステータス強化	『たたかう』強化	ダメージ+3%
	30	20	──	連携アビリティ	ネコかぶりの刑	ケット・シー 魔法攻撃、MP消費なし効果
	31	20	──	アビリティ	エアリアルドライブ	威力が高い空中専用の物理攻撃
	32	15	──	リミット技Lv.3	画龍点睛	威力とバースト値が高い物理&魔法攻撃
9	33	25	──	ステータス強化	戦闘開始時ATBボーナス	ATBゲージ初期値+100
10	34	30	──	ステータス強化	ATBリミット	ATBゲージ消費時にリミットゲージが増加(※2)

※2……増加量は「消費したATBゲージの段階数×7.5（ATBゲージが3段階に増えているときは5）」



右腕の銃と屈強な肉体で攻守をこなす

バレット Barret

加入時期 最初から

連射速度と射程にすぐれた銃を右腕に装着しており、遠くにいる敵や高い位置にいる敵にも攻撃を当てやすい。最大HPと体力の伸びが良く、打たれ強いことも大きな特徴。なお、『FFVII リメイク』では近接攻撃型の武器が使えたが、本作では利用できない。

戦いかた▶P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	スキルツリーを含む値	全メンバーのなかでの高さ
レベル	15	70	70	——
最大HP	1211 [1333]	6282	6882	★★★★☆
最大MP	23[24]	59	62	★★½☆☆
力	14	101	101	★★★☆☆
魔力	12	91	91	★★½☆☆
体力	13	84	84	★★★★★
精神	9	58	58	★☆☆☆☆
運	16	78	78	★★½☆☆
すばやさ	10	55	55	★★★☆☆
クリティカル率	4%	16%	16%	★☆☆☆☆
クリティカルダメージ	110%	110%	110%	★★½☆☆
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	0%	☆☆☆☆☆
戦闘開始時リミットレベル	1	1	1	——
最大リミットレベル	2	2	3	——

初期装備&アクション

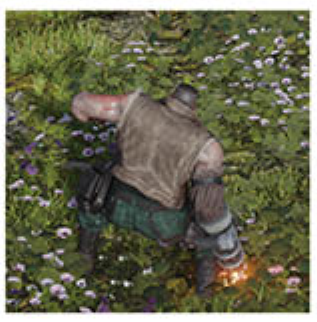
武器	ガトリングガン
マテリア	いかずち★1
武器スキル	——
防具	レザーバングル
マテリア	HPアップ★1
アクセサリ	——
リミット技	Lv.1 グレネードボム
	Lv.2 カタストロフィ
アビリティ	ド根性、アンガーマックス、フュエルバースト
魔法	サンダー
連携アクション	——
連携アビリティ	——

固有アビリティ ぶっぱなす

- ターゲットに弾を5連射する
- 使用後は37秒間の「チャージ時間」に移り、コマンドが『エネルギーリロード』に変わる
- チャージ完了までの時間は、右表の方法で縮めることが可能
- 『エネルギーリロード』は、下記のアクションの終わりぎわに使うと動作の時間が短くなる(右下の写真を参照)
  - 『たたかう』の最後の攻撃(17発目)
  - 大半のアビリティ(固有アビリティと『○○インパルス』『ソニックブラスト』『メデューサシールド』『ヴィジョンシンセ』をのぞく)
  - 攻撃系の連携アクション
  - 魔法(種類や対象は問わない)
  - アイテム(種類や対象は問わない)

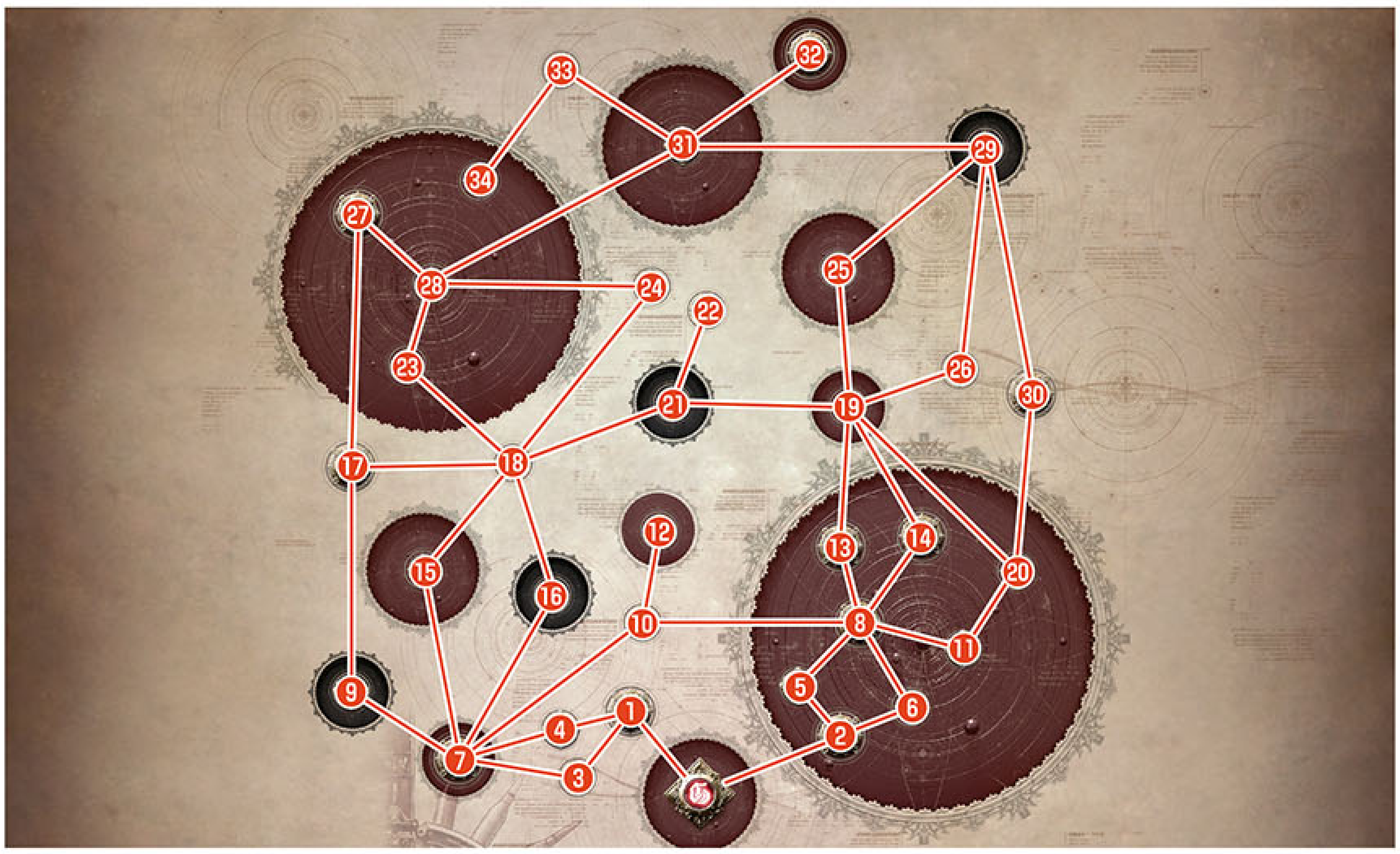
『ぶっぱなす』のチャージ時間を縮める方法

方法		チャージ時間の変化
『エネルギーリロード』を使う	基本(下記の状況ならさらに縮まる)	−7秒
	スキルコア『ビッグリロード』解放時	さらに−1.4秒
	武器スキル『ビッグリロード』セット時	さらに−1.75秒
武器アビリティ『エナジーアッパー』をヒットさせる		−15秒
連携アクション『アミーゴショット』を使う		−5秒
右記の状況で敵をバーストさせる	スキルコア『バーストリロード』解放時	−11.1秒
	武器スキル『バーストで『ぶっぱなす』チャージ』セット時	−18.5秒
スキルコア『もっとぶっぱなす』解放時		チャージ速度+50%
武器スキル『もっとぶっぱなす』セット時		チャージ速度+25%

⬅『エネルギーリロード』では、右腕を振り下ろすが、特定の攻撃の終わりぎわに使うと、動作の前半(1枚目の写真)が省略されて早めに終わる。

スキルツリー



※アビリティ、連携アクション、連携アビリティ、リミット技Lv.3の詳細はP.99～100を参照

必要なパーティレベル	場所	解放条件		覚えるもの		内容
		SP	武器レベル	分類	名前	
1	1	5	―	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	レッドXIII ATBゲージが3段階に
	2	5	―	連携アクション	ダブルガード	誰でも 強化版ガード
	3	5	―	ステータス強化	『ぶっぱなす』強化	ダメージ+5%
	4	5	―	アビリティ	サンダーインパルス	雷属性の魔法攻撃、サンダー系魔法が「改」に
	5	5	―	アビリティ	ファイアインパルス	炎属性の魔法攻撃、ファイア系魔法が「改」に
	6	5	―	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP+200
2	7	10	―	連携アクション	超とっしん	クラウド レッドXIII ユフィ ガード&突進攻撃
	8	10	―	連携アビリティ	アバランチランブル	ティファ バースト中の敵に効果大の物理攻撃
	9	10	3	アビリティ	エアロインパルス	風属性の魔法攻撃、エアロ系魔法が「改」に
	10	10	―	ステータス強化	被HP回復量アップ	バトル中に自分が受ける回復量+10%
	11	10	―	アビリティ	ブリザドインパルス	氷属性の魔法攻撃、ブリザド系魔法が「改」に
	12	5	―	ステータス強化	もっとぶっぱなす	エネルギーチャージ速度+50%
3	13	10	―	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	クラウド ATBゲージが3段階に
	14	10	―	連携アクション	アミーゴショット	ティファ エアリス ケット・シー 中距離の物理攻撃
4	15	10	―	ステータス強化	バーストリミット	敵バースト時のリミットゲージ増加量+5%
	16	10	4	ステータス強化	戦闘開始時プロテス	バトル開始で自分にプロテス効果(30秒)
5	17	15	―	連携アビリティ	パッションハートビート	エアリス 遠距離の魔法攻撃、MP消費なし効果
	18	15	―	ステータス強化	武器アビリティ強化	ダメージ+3%
	19	15	―	ステータス強化	物理ガード強化	物理攻撃ガード時のダメージ−5%
	20	15	―	ステータス強化	戦闘開始時リジェネ	バトル開始で自分にリジェネ効果(30秒)
	21	15	5	ステータス強化	被HP回復量アップ	バトル中に自分が受ける回復量+10%
	22	10	―	ステータス強化	ビッグリロード	『エネルギーリロード』の効果+20%
6	23	15	―	ステータス強化	バーストリロード	敵バースト時にチャージ時間−11.1秒
	24	15	―	ステータス強化	物理防御力アップ	物理防御力+35
7	25	15	―	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP+3
	26	15	―	ステータス強化	被バフ効果時間アップ	自分が受ける強化効果の持続時間+15%
8	27	20	―	連携アビリティ	にゃんこキャノン	ケット・シー バースト中の敵に効果大の遠距離攻撃
	28	20	―	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP+200
	29	20	6	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP+200
	30	20	―	連携アビリティ	シノビマシンガン	ユフィ 遠距離攻撃、リミット技Lvアップ効果
	31	20	―	アビリティ	ブラッドバズーカ	ATBゲージとHPを消費して高威力の遠距離攻撃
	32	15	―	リミット技Lv.3	サテライトビーム	威力とバースト値が高い物理攻撃
9	33	25	―	ステータス強化	連携アタックアップ	ダメージ+5%
10	34	30	―	ステータス強化	リミットゲージ増加量アップ	リミットゲージ増加量+5%



バトルキャラクター 3

機敏さが持ち味の華麗なストライカー

ティファ Tifa

加入時期 最初から

ザンガン流格闘術の使い手で、足の速さを活かして敵に接近したり攻撃を避けたりしながら、パンチやキックを瞬時に何発もたたきこむことができる。力とすばやさの伸びが良い一方、肉弾戦を挑むにはHPがやや低いため、装備やスキルで防御面をカバーしたい。

戦いかた▶P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	スキルツリーを含む値	全メンバーのなかでの高さ
レベル	15	70	70	──
最大HP	944	4898	5098	★★★☆☆
最大MP	25[26]	64	67	★★★☆☆
力	16	119	119	★★★★☆
魔力	14	101	101	★★★☆☆
体力	10	64	64	★★☆☆☆
精神	10	64	64	★★☆☆☆
運	18	89	89	★★★☆☆
すばやさ	14	79	79	★★★★½
クリティカル率	4%	18%	28%	★★★★½
クリティカルダメージ	110%	110%	110%	★★½☆☆
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	5%	★★★★★
戦闘開始時リミットレベル	1	1	1	──
最大リミットレベル	2	2	3	──

初期装備&アクション

武器	レザーグローブ
マテリア	チャクラ★1
武器スキル	──
防具	メタルガード
マテリア	れいき★1
アクセサリ	──
リミット技	Lv.1 サマーソルト Lv.2 ドルフィンブロウ
アビリティ	秘技解放、バックフリップ、かかと落とし、チャクラ
魔法	ブリザド
連携アクション	──
連携アビリティ	──

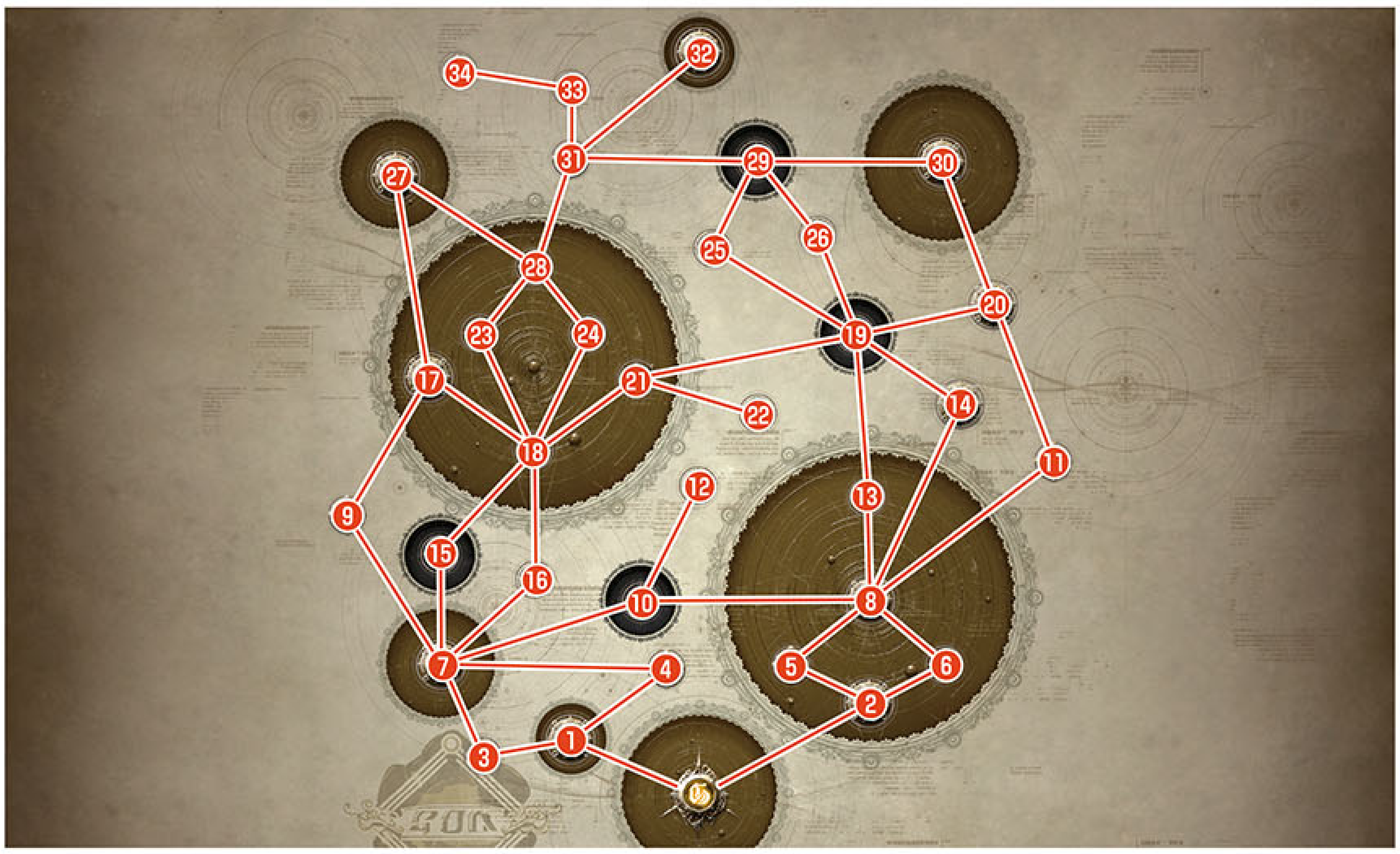
固有アビリティ 秘技

- △ボタンを押すと体術で攻撃する。空中でも使用可能
- 『秘技解放』『秘技解放・破』の効果中は、上位の技に変わる(→P.102)
- どの技にも、下記の共通点がある
  - バースト中の敵に当てると、ダメージ倍率を上げられるうえ、ATBゲージの増加量が多めになる
  - 『秘技解放』『秘技解放・破』の効果中に使うと、2段階目の効果は1段階目に下がり、1段階目の効果は解除される



⬆『秘技解放』の効果を2段階目まで上げ、バースト直後の敵に△ボタン連打で攻撃すれば、ダメージ倍率を最初の160%から210%以上にできる。

スキルツリー



※アビリティ、連携アクション、連携アビリティ、リミット技Lv.3の詳細はP.102〜103を参照

必要なパーティレベル	場所	解放条件 SP	解放条件 武器レベル	覚えるもの 分類	覚えるもの 名前	内容
1	❶	5	—	連携アビリティ	ユニゾンスピン	クラウド 魔法攻撃、MP消費なし効果
	❷	5	—	連携アクション	摩天翔	クラウド レッドXIII 中距離の物理攻撃
				連携アクション	天昇撃	バレット エアリス ユフィ ケット・シー 打ち上げ攻撃
	❸	5	—	ステータス強化	『秘技』強化	ダメージ＋5%
	❹	5	—	アビリティ	ブリザドインパルス	氷属性の魔法攻撃、ブリザド系魔法が「改」に
	❺	5	—	アビリティ	ファイアインパルス	炎属性の魔法攻撃、ファイア系魔法が「改」に
	❻	5	—	ステータス強化	コンボアップ	地上コンボ2段目から1段ごとにダメージ＋3%
2	❼	10	—	連携アクション	スイングジャイブ	クラウド エアリス ユフィ ケット・シー 回避＆突進
	❽	10	—	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	エアリス ATBゲージが3段階に
	❾	10	—	アビリティ	エアロインパルス	風属性の魔法攻撃、エアロ系魔法が「改」に
	❿	10	3	ステータス強化	ATB増加量ボーナス	攻撃時やガード時のATB増加量＋5%
	⓫	10	—	アビリティ	サンダーインパルス	雷属性の魔法攻撃、サンダー系魔法が「改」に
	⓬	5	—	ステータス強化	武器アビリティATBリターン	ATBゲージ消費直後にその5%がもどってくる
3	⓭	10	—	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP＋3
	⓮	10	—	連携アクション	チェンジガード	バレット レッドXIII 仲間がガード
4	⓯	10	4	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP＋200
	⓰	10	—	ステータス強化	戦闘開始時ATBボーナス	ATBゲージ初期値＋100
5	⓱	15	—	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	バレット ATBゲージが3段階に
	⓲	15	—	ステータス強化	ザンガン流の達人	『秘技解放』の持続時間＋50%
	⓳	15	5	ステータス強化	クリティカル率アップ	クリティカル率(%)＋5
	⓴	15	—	連携アビリティ	猛虎ラッシュ	レッドXIII 物理攻撃、リミット技Lvアップ効果
	㉑	15	—	ステータス強化	バーストリミット	敵バースト時のリミットゲージ増加量＋5%
	㉒	10	—	ステータス強化	ザンガン流精神統一	バトル開始時に50%の確率で『秘技解放』1回分の効果
6	㉓	15	—	ステータス強化	MP回復スピードアップ：小	バトル中のMP回復間隔−10%
	㉔	15	—	ステータス強化	武器アビリティ強化	ダメージ＋3%
7	㉕	15	—	ステータス強化	ザンガン流パワーアップ	『秘技解放』1段階につき攻撃力＋5%
	㉖	15	—	ステータス強化	戦闘開始時ATBボーナス	ATBゲージ初期値＋100
8	㉗	20	—	連携アビリティ	モーグリダンク	ケット・シー 物理攻撃、リミット技Lvアップ効果
	㉘	20	—	ステータス強化	クリティカル率アップ	クリティカル率(%)＋5
	㉙	20	6	ステータス強化	ザンガン流不屈の闘志	戦闘不能解除時に『秘技解放』1回分の効果
	㉚	20	—	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	ユフィ ATBゲージが3段階に
	㉛	20	—	アビリティ	ヘブンズトライバル	ジャスト入力で最大3コンボの物理攻撃
	㉜	15	—	リミット技Lv.3	メテオストライク	威力とバースト値が高い物理攻撃
9	㉝	25	—	ステータス強化	リミット技強化	ダメージ＋5%
10	㉞	30	—	ステータス強化	ラストリーヴ	残りHP2以上なら致死ダメージに1回だけ耐える



持ち前の高い魔力で多彩に戦う

エアリス Aerith

加入時期 最初から

『たたかう』やアビリティで魔法の弾を飛ばせるほか、味方を強化する魔法陣を設置したり、呼び出した妖精に加勢させたりと、後方支援の手段が豊富。最大MP、魔力、精神が高いものの、最大HPと体力は低めなので、安全重視で戦うことが基本となる。

戦いかた ▶ P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	スキルツリーを含む値	全メンバーのなかでの高さ
レベル	15	70	70	――
最大HP	841	4366	4566	★★½☆☆
最大MP	30[32]	79	85	★★★★☆
力	11	83	83	★★☆☆☆
魔力	16[19]	119	119	★★★★☆
体力	9	58	58	★☆☆☆☆
精神	13	84	84	★★★★★
運	15	71	71	★★☆☆☆
すばやさ	11	60	60	★★★☆☆
クリティカル率	3%	14%	14%	½☆☆☆☆
クリティカルダメージ	110%	110%	110%	★★½☆☆
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	0%	☆☆☆☆☆
戦闘開始時リミットレベル	1	1	1	――
最大リミットレベル	2	2	3	――

初期装備&アクション

武器	ガードロッド
マテリア	いのり★1、シヴァ★1
武器スキル	――
防具	メタルガード
マテリア	かぜ★1
アクセサリ	イヤリング
リミット技	Lv.1 癒しの風
	Lv.2 星の守護
アビリティ	アスピル、イノセンスフォース、聖なる魔法陣、いのり
魔法	エアロ
連携アクション	――
連携アビリティ	――

固有アビリティ 魔法陣ワープ

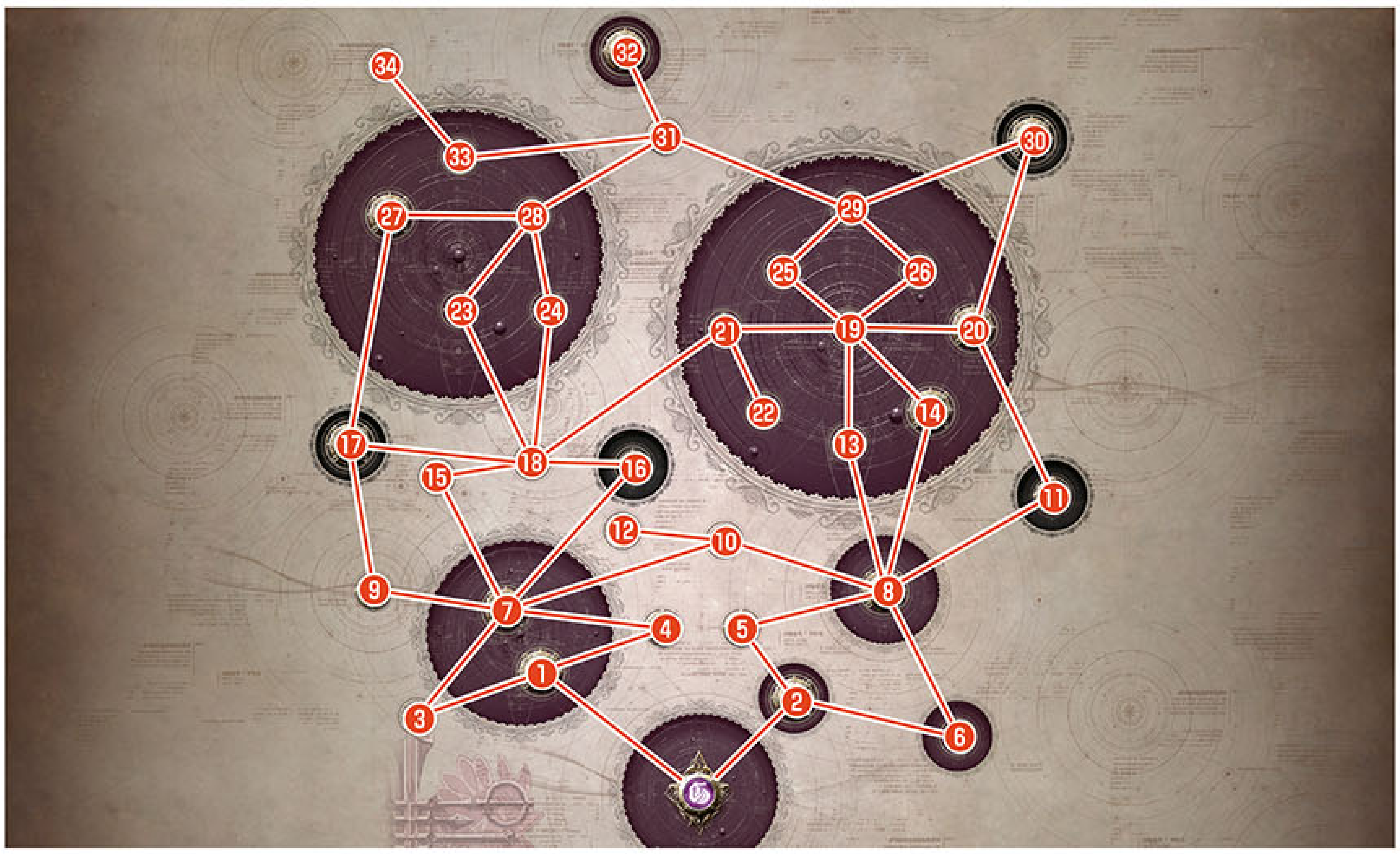
- 自分が設置した魔法陣(エアリスが乗っているもの以外)の中心部分へワープする。魔法陣が複数あるときは、エアリスとの距離がもっとも近い(左スティック入力時はその方向にある)魔法陣へ移動する
- 魔法陣が出現していないときに使用した場合は、数メートル先へワープする
- ワープ前に0.5秒のスキが生じるうえ、動作中は無敵状態にならない
- ワープ後は7秒間のクールタイムが発生する(残り時間はコマンドゲージで確認可能)
- 『FFVII リメイク』で固有アビリティだった『テンペスト』は、■ボタンの長押しで使用できる(→P.104)





⬆➡エアリスは走る速度は遅めだが、魔法陣を設置するアビリティと『魔法陣ワープ』を使えば、どんな長距離でも瞬時に移動できる。

スキルツリー



※アビリティ、連携アクション、連携アビリティ、リミット技Lv.3の詳細はP.105～106を参照

必要なパーティレベル	場所	解放条件		覚えるもの		内容
		SP	武器レベル	分類	名前	
1	❶	5	―	連携アビリティ	ヘブンズピンボール	ティファ 物理&魔法攻撃、リミット技Lvアップ効果
	❷	5	―	連携アクション	チェンジガード	誰でも 仲間がガード
	❸	5	―	ステータス強化	連携アタックアップ	ダメージ+5%
	❹	5	―	アビリティ	エアロウェーブ	風属性の魔法攻撃、エアロ系魔法が「改」に
	❺	5	―	アビリティ	サンダーウェーブ	雷属性の魔法攻撃、サンダー系魔法が「改」に
	❻	5	―	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP+3
2	❼	10	―	連携アクション	ソウルメイトサポート	クラウド バレット レッドXIII 連携相手が攻守で援護
	❽	10	―	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	クラウド ATBゲージが3段階に
	❾	10	―	アビリティ	ブリザドウェーブ	氷属性の魔法攻撃、ブリザド系魔法が「改」に
	❿	10	―	ステータス強化	マジカルサーバントエクステンド	マジカルサーバントの出現時間+25%
	⓫	10	3	アビリティ	ファイアウェーブ	炎属性の魔法攻撃、ファイア系魔法が「改」に
	⓬	5	―	ステータス強化	四属性攻撃アップ	炎・氷・雷・風属性のダメージ+3%
3	⓭	10	―	ステータス強化	魔法防御力アップ	魔法防御力+35
	⓮	10	―	連携アクション	ブライトブラスト	ティファ ユフィ ケット・シー 溜め可能な魔法攻撃
4	⓯	10	―	ステータス強化	魔法攻撃力アップ	魔法攻撃力+20
	⓰	10	4	ステータス強化	『テンペスト』強化	ダメージ+5%
5	⓱	15	5	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	ユフィ ATBゲージが3段階に
	⓲	15	―	ステータス強化	魔法陣エクステンド	魔法陣の出現時間+25%
	⓳	15	―	ステータス強化	連携アタックアップ	ダメージ+5%
	⓴	15	―	連携アビリティ	スウィートギャングスター	バレット バースト中の敵に効果大の遠距離攻撃
	㉑	15	―	ステータス強化	与デバフ効果時間アップ	敵に発生させた弱体化効果の持続時間+10%
	㉒	10	―	ステータス強化	フルマジックパワー	MP満タン時に大半の魔法のダメージ+10%
6	㉓	15	―	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP+3
	㉔	15	―	ステータス強化	与HP回復量アップ	バトル中の自分の行動による回復量+10%
7	㉕	15	―	ステータス強化	魔法ガード強化	魔法攻撃ガード時のダメージ−5%
	㉖	15	―	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP+200
8	㉗	20	―	連携アビリティ	どっかんばっかん砲	ケット・シー 遠距離攻撃、MP消費なし効果
	㉘	20	―	ステータス強化	『アスピル』MP吸収量アップ	吸収量+30%
	㉙	20	―	ステータス強化	MP回復スピードアップ：小	バトル中のMP回復間隔−10%
	㉚	20	6	連携アビリティ	プラネットロア	レッドXIII 遠距離攻撃、リミット技Lvアップ効果
	㉛	20	―	アビリティ	セイントチャージ	魔力をチャージして次回使用時に高威力の魔法攻撃
	㉜	15	―	リミット技Lv.3	怒りの烙印	自分以外の仲間のリミットゲージを満タンに
9	㉝	25	―	ステータス強化	ダメージアスピル	「受けたダメージ量÷最大HP×7」だけMP回復
10	㉞	30	―	ステータス強化	マジックリミット	MP消費時に同じ量だけリミットゲージ増加



ガードするほど強くなる赤き戦士

レッドXIII

Red XIII

加入時期 CHAPTER 2「カームの街」(→P.160)

ツメやキバによる肉弾戦をくり広げつつ、敵の攻撃をガードするたびに増える「リベンジゲージ」を消費して、自身を強化したり強力な技を使ったりできる。打たれ強さに影響する最大HPと体力と精神が高いので、リベンジゲージは積極的にためていきたい。

戦いかた▶P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	スキルツリーを含む値	全メンバーのなかでの高さ
レベル	15	70	70	――
最大HP	1108	5750	6350	★★★★☆
最大MP	28[30]	71	77	★★★½☆
力	14[16]	108	108	★★★½☆
魔力	13	96	96	★★½☆☆
体力	11[13]	72	72	★★★☆☆
精神	12	80	80	★★★★½
運	18	88	88	★★½☆☆
すばやさ	14	79	109	★★★★★
クリティカル率	4%	18%	18%	★½☆☆☆
クリティカルダメージ	110%	110%	110%	★★½☆☆
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	0%	☆☆☆☆☆
戦闘開始時リミットレベル	1	1	1	――
最大リミットレベル	2	2	3	――

初期装備&アクション

武器	ミスリルカラー
マテリア	どく★1、イフリート★1
武器スキル	――
防具	レザーバングル
マテリア	ジャストガードきょうか★1
アクセサリ	――
リミット技	Lv.1 ブラッドファング
	Lv.2 ハウリングムーン
アビリティ	スピンファング、スーパーガード、スターダストレイ
魔法	バイオ
連携アクション	――
連携アビリティ	――

固有アビリティ　リベンジモード

- 画面左下の「リベンジゲージ」を右表の方法で増やすと、△ボタンでリベンジモードを発動できる。ゲージの最大値は60で、満タンになる前でもリベンジモードは発動可能
- リベンジモードを発動すると、動作開始から2.37秒後まで攻撃無効状態になりつつ周囲にいる敵を攻撃し、さらに右下の変化が起こる
- リベンジモードの持続時間は、発動時のゲージの値と同じ秒数(ゲージ満タン時は10秒上乗せされて70秒)になる
- リミット技『ハウリングムーン』を使うと、リベンジゲージの量に関係なく90秒間のリベンジモードになれる

リベンジゲージを増やす方法

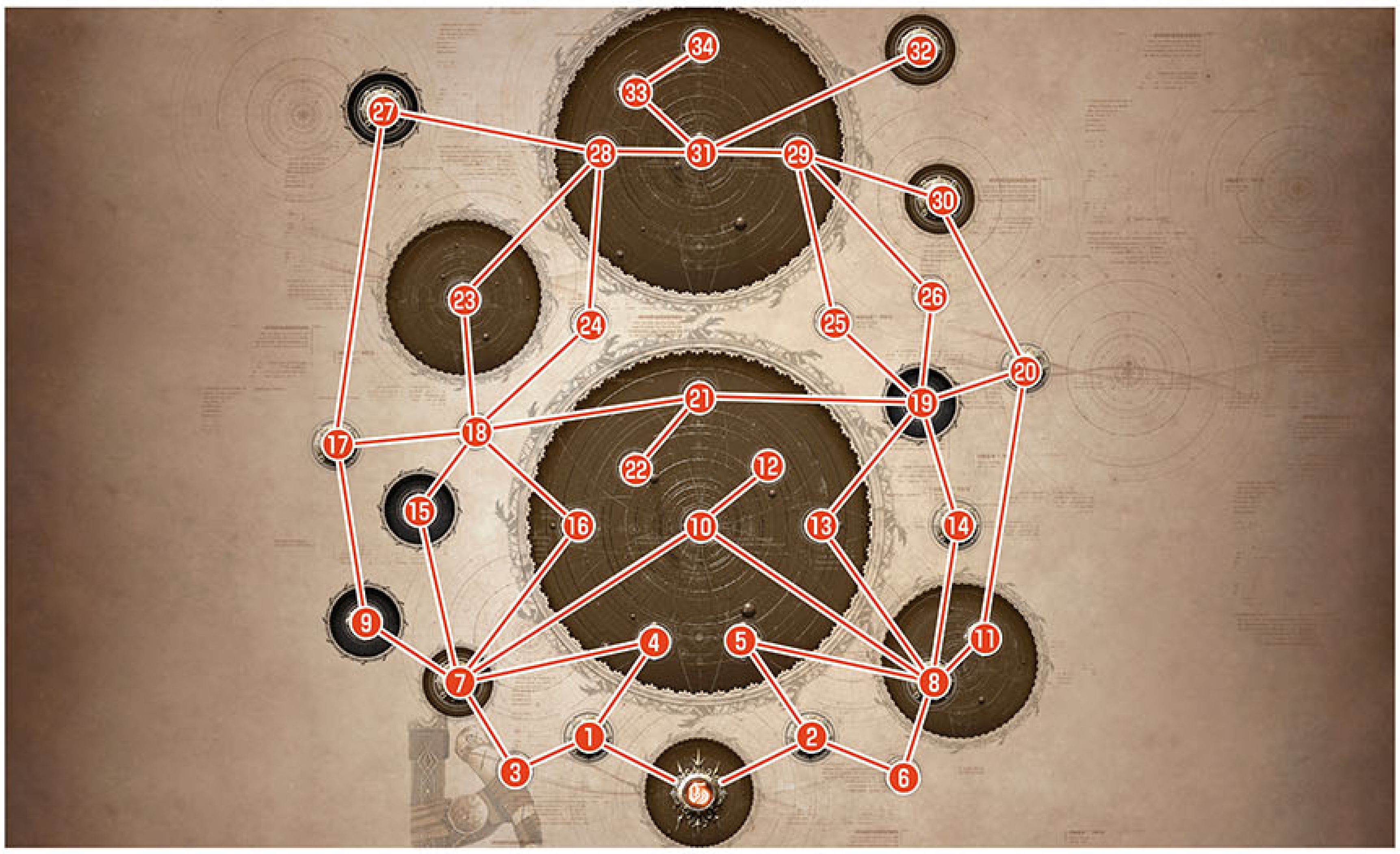
※[ ]内はジャストガードや『スーパーガード』で防いだときの値

方法		増加量
敵の攻撃をガードする(通常ガードで防いだ場合の反動の大きさで増加量が変化)	反動なし	3[4]
	反動小	10[12]
	反動大	12[15]
武器アビリティ『アイシクルロアー』のカウンター(氷の刃)を当てる		2
ガード直後に何らかの攻撃を当てる		攻撃の威力の1%

リベンジモードになったときのおもな変化

- △ボタンのコマンドが『ドレインバイト』に変わり、縦回転ジャンプ攻撃(回避直後に使うと突進攻撃)を仕掛けつつ、ヒット時には自分のHPを「最大値の5%×最後の一撃が当たった敵の数」(突進攻撃は最大値の1%)だけ回復できる
- 『たたかう』などで追撃が発生する(→P.99、107、108)
- 『ルナティックハイ』『スレッドファング』が使用可能になる
- 『スピンファング』などで専用の攻撃が追加発動する(→P.107~108)
- 回避で無敵状態になる時間が0.1秒から0.3秒に延びる

スキルツリー



※アビリティ、連携アクション、連携アビリティ、リミット技Lv.3の詳細はP.108～109を参照

必要なパーティレベル	場所	解放条件 SP	解放条件 武器レベル	覚えるもの 分類	覚えるもの 名前	内容
1	❶	5	──	連携アビリティ	ぶっとびビースト	バレット 遠距離攻撃、リミット技Lvアップ効果
	❷	5	──	連携アクション	ワイルドラン	誰でも ガード＆突進攻撃
	❸	5	──	ステータス強化	『スピンカウンター』強化	ダメージ＋15%
	❹	5	──	アビリティ	ファイアチェイン	炎属性の魔法攻撃、ファイア系魔法が「改」に
	❺	5	──	アビリティ	エアロチェイン	風属性の魔法攻撃、エアロ系魔法が「改」に
	❻	5	──	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP＋200
2	❼	10	──	連携アクション	ファントムバイト	クラウド バレット ケット・シー 回避＆突進攻撃
	❽	10	──	連携アビリティ	ユニオンライオット	クラウド 物理＆魔法攻撃、リミット技Lvアップ効果
	❾	10	3	アビリティ	ブリザドチェイン	氷属性の魔法攻撃、ブリザド系魔法が「改」に
	❿	10	──	ステータス強化	ガードリベンジャー	ガードや反撃時のリベンジゲージ増加量＋20%
	⓫	10	──	アビリティ	サンダーチェイン	雷属性の魔法攻撃、サンダー系魔法が「改」に
	⓬	5	──	ステータス強化	『ドレインバイト』HP吸収量アップ	吸収量＋20%
3	⓭	10	──	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP＋3
	⓮	10	──	連携アクション	ダブルガード	ティファ エアリス ユフィ 強化版ガード
4	⓯	10	4	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP＋200
	⓰	10	──	ステータス強化	リベンジエクステンド	リベンジモードの持続時間＋20%
5	⓱	15	──	連携アビリティ	ブルートバディ	ユフィ 物理攻撃、リミット技Lvアップ効果
	⓲	15	──	ステータス強化	すばやさアップ	すばやさ＋30
	⓳	15	5	ステータス強化	魔法防御力アップ	魔法防御力＋35
	⓴	15	──	連携アビリティ	マリオネットサーカス	エアリス バースト中の敵に効果大の遠距離攻撃
	㉑	15	──	ステータス強化	四属性防御アップ	炎・氷・雷・風属性のダメージ－10%
	㉒	10	──	ステータス強化	被HP回復量アップ	バトル中の自分が受ける回復量＋10%
6	㉓	15	──	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP＋3
	㉔	15	──	ステータス強化	キルドレイン	敵を倒すとHPが最大値の5%回復
7	㉕	15	──	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP＋200
	㉖	15	──	ステータス強化	MP回復スピードアップ：小	バトル中のMP回復間隔－10%
8	㉗	20	6	連携アビリティ	にゃんこ突進	ケット・シー 物理攻撃、リミット技Lvアップ効果
	㉘	20	──	ステータス強化	リベンジリザレクション	戦闘不能解除時にリベンジゲージ15増加
	㉙	20	──	ステータス強化	被デバフ効果時間ダウン	自分が受ける弱体化効果の持続時間－30%
	㉚	20	──	連携アビリティ	ビーストハウリング	ティファ バースト中の敵に効果大の物理攻撃
	㉛	20	──	アビリティ	スレッドファング	リベンジモード中のみ使える強力なカウンター
	㉜	15	──	リミット技Lv.3	アースレイヴ	威力とバースト値が高い物理攻撃
9	㉝	25	──	ステータス強化	ガードリミット	ガード時のリミットゲージ増加量＋5%
10	㉞	30	──	ステータス強化	リベンジ発動時HP回復	リベンジモード発動時にHPが「魔法攻撃力×2」回復



バトルキャラクター 6

忍具も忍術も使いこなす天才シノビ

ユフィ Yuffie

加入時期 CHAPTER 6「出発」(→P.197)

忍者ならではの高い機動力と飛び道具の多さが魅力。運とすばやさ以外のステータスはあまり高くないが、攻撃を受けにくい位置から攻めていけるおかげで大きな戦力となる。『ぬすむ』マテリアを活かすための能力をスキルツリーで習得できる点も強みだ。

戦いかた▶P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	スキルツリーを含む値	全メンバーのなかでの高さ
レベル	24(※1)	70	70	――
最大HP	1733	4792	4992	★★★☆☆
最大MP	35[36]	70	73	★★★☆☆
力	34	103	103	★★★☆☆
魔力	34	103	103	★★★☆☆
体力	24	62	62	★★☆☆☆
精神	25	65	65	★★☆☆☆
運	28	85	135	★★★★½
すばやさ	25	79	79	★★★★½
クリティカル率	6%	17%	27%	★★★★☆
クリティカルダメージ	110%	110%	110%	★★½☆☆
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	0%	☆☆☆☆☆
戦闘開始時リミットレベル	1	1	1	――
最大リミットレベル	2	2	3	――

初期装備&アクション

武器	十字手裏剣
マテリア	ぬすむ★1、HPアップ★1、デバフぼうぎょ★1
武器スキル	――
防具	メガロブレス
マテリア	みやぶる★1
アクセサリ	――
リミット技	Lv.1 血祭 Lv.2 生者必滅
アビリティ	風林火山、くもがくれ、忍術変化・炎氷雷風、サンダーチェイン、エアロチェイン、ぬすむ、みやぶる
魔法	デプロテ
連携アクション	シノビシュート改、ロックオン手裏剣
連携アビリティ	ヴィジョンシンセ、ツイストタイフーン

※上記のほか、スピンダガーも所持している

※1……初期レベルは、CHAPTER 4「ルーファウス暗殺作戦」で操作可能になったとき(→P.178)に決まる

固有アビリティ 手裏剣投げ

- 巨大手裏剣を投げて攻撃する。手裏剣はターゲットを追うように飛び、命中時にはその周囲を飛びまわりながら触れた敵に0.25秒間隔でダメージを与える
- 投げた手裏剣は右記の条件で手元にもどってくる。それまでは、『たたかう』が魔法タイプの遠距離攻撃『忍術』に、空中での『たたかう』が手裏剣を使わない攻撃に変わる

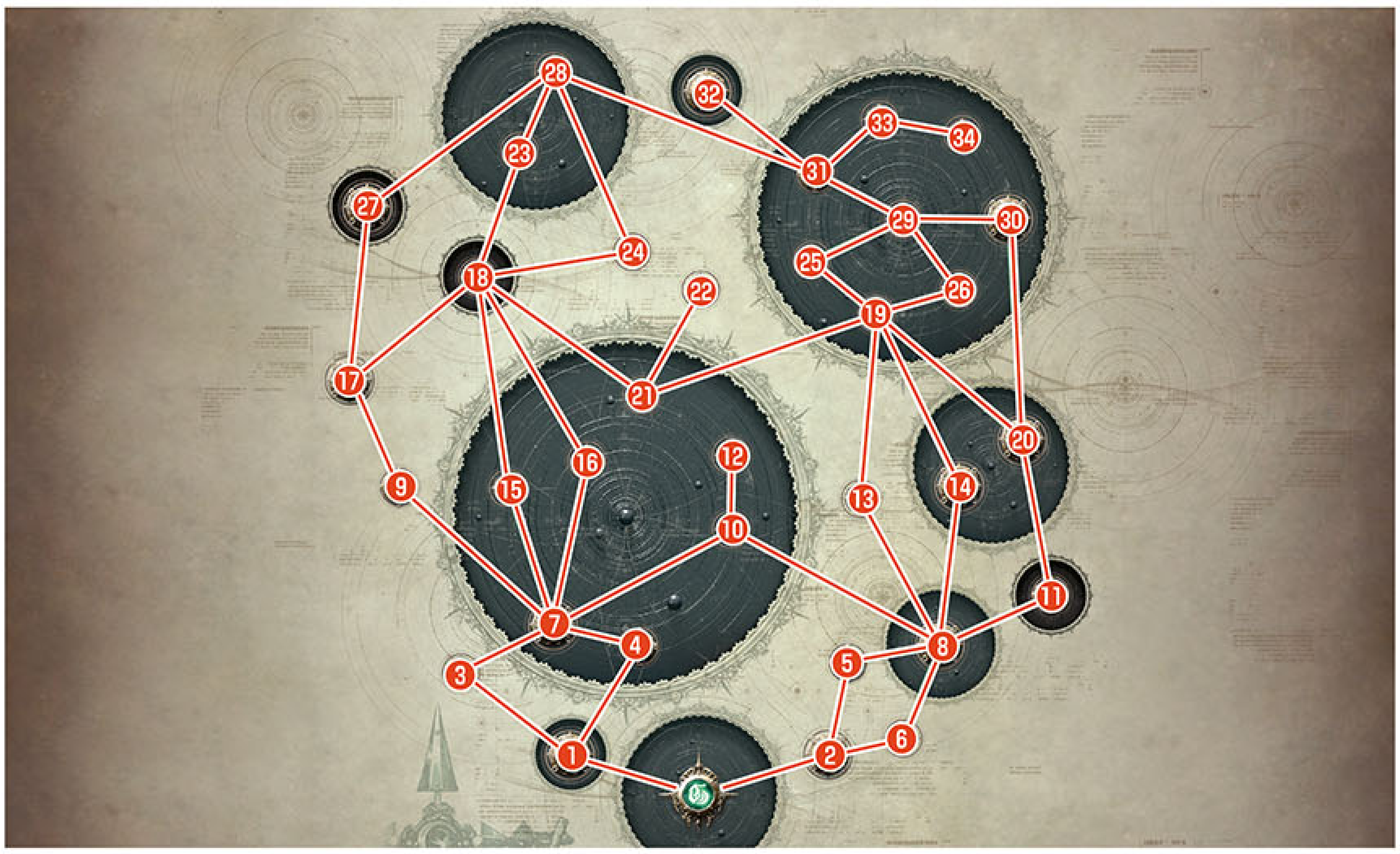


⬅手裏剣を投げているときに操作キャラクターを交代しても、ユフィは手裏剣を回収せずに『忍術』で攻撃する。

手裏剣が手元にもどってくる条件

- 手裏剣が敵に当たってから15秒が経過する
- ターゲットが倒される
- △ボタンを押す(手裏剣に急接近して回収する)
- 下記のアクションを行なう
  - □ボタン長押しの『たたかう』(地上のみ)
  - 大半の武器アビリティ(『忍術変化・○』『分身の術』『邪鬼退散』『邪鬼吸収』をのぞく)
  - スキルツリーのアビリティ『疾風迅雷』
  - ユフィが参加する連携アクション(『ダブルガード』『マギアブレイク』などの「ユフィが敵を攻撃しない技」をのぞく)
  - ユフィが参加する連携アビリティ(『ヴィジョンシンセ』『ハイパー分身の術』をのぞく)
  - リミット技
  - 召喚

スキルツリー



※アビリティ、連携アクション、連携アビリティ、リミット技Lv.3の詳細はP.112～113を参照

必要なパーティレベル	場所	解放条件		覚えるもの		内容
		SP	武器レベル	分類	名前	
1	❶	5	──	連携アビリティ	ツイストタイフーン	ティファ バースト中の敵に効果大の物理攻撃
	❷	5	──	連携アクション	シノビシュート改	誰でも 回避＆突進攻撃
	❸	5	──	ステータス強化	連携アタックアップ	ダメージ＋5%
	❹	5	──	アビリティ	エアロチェイン	風属性の魔法攻撃、エアロ系魔法が「改」に
	❺	5	──	アビリティ	サンダーチェイン	雷属性の魔法攻撃、サンダー系魔法が「改」に
	❻	5	──	ステータス強化	『たたかう』強化	ダメージ＋3%
2	❼	10	──	連携アクション	ロックオン手裏剣	クラウド バレット ティファ 遠距離攻撃
	❽	10	──	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	バレット ATBゲージが3段階に
	❾	10	──	アビリティ	ファイアチェイン	炎属性の魔法攻撃、ファイア系魔法が「改」に
	❿	10	──	ステータス強化	『ぬすむ』成功率アップ	アイテムを盗める確率1.5倍
	⓫	10	4	アビリティ	ブリザドチェイン	氷属性の魔法攻撃、ブリザド系魔法が「改」に
	⓬	5	──	ステータス強化	戦闘開始時ATBボーナス	ATBゲージ初期値＋100
3	⓭	10	──	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP＋200
	⓮	10	──	連携アクション	きつねび	エアリス レッドXIII ケット・シー 溜め可能な忍術攻撃
4	⓯	10	──	ステータス強化	四属性攻撃アップ	炎・氷・雷・風属性のダメージ＋3%
	⓰	10	──	ステータス強化	運アップ	運＋50
5	⓱	15	──	連携アビリティ	雲外蒼天	クラウド バースト中の敵に効果大の遠距離攻撃
	⓲	15	5	ステータス強化	狩人の心得	敵の部位へのダメージ＋5%
	⓳	15	──	ステータス強化	ぬすんでフェイス	アイテムを盗むと自分にフェイス効果（30秒）
	⓴	15	──	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	レッドXIII ATBゲージが3段階に
	㉑	15	──	ステータス強化	連携アタックアップ	ダメージ＋5%
	㉒	10	──	ステータス強化	ジャストガードATBボーナス	ジャストガード成功時のATB増加量＋100
6	㉓	15	──	ステータス強化	被デバフ効果時間ダウン	自分が受ける弱体化効果の持続時間－30%
	㉔	15	──	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP＋3
7	㉕	15	──	ステータス強化	ガード強化	ガード時のダメージ－5%
	㉖	15	──	ステータス強化	MP回復スピードアップ：小	バトル中のMP回復間隔－10%
8	㉗	20	6	連携アビリティ	クポ車輪の術	ケット・シー 中距離攻撃、MP消費なし効果
	㉘	20	──	ステータス強化	武器アビリティATBリターン	ATBゲージ消費直後にその5%がもどってくる
	㉙	20	──	ステータス強化	四属性攻撃アップ	炎・氷・雷・風属性のダメージ＋3%
	㉚	20	──	連携アビリティ	ハイパー分身の術	エアリス 遠距離攻撃、MP消費なし効果
	㉛	20	──	アビリティ	疾風迅雷	ATBゲージ3段階時のみ使える強力な物理攻撃
	㉜	15	──	リミット技Lv.3	鎧袖一触	威力とバースト値が高い物理攻撃
9	㉝	25	──	ステータス強化	ジャストガードATBボーナス	ジャストガード成功時のATB増加量＋100
10	㉞	30	──	ステータス強化	ATBリミット	ATBゲージ消費時にリミットゲージが増加（※2）

※2……増加量は「消費したATBゲージの段階数×7.5（ATBゲージが3段階に増えているときは5）」



相棒のモーグリが現れてからが真骨頂

ケット・シー Cait Sith

加入時期 CHAPTER 9「南へ」(→P.234)

最初はケット・シーだけで戦うが、モーグリを呼び出すと「モーグリに騎乗して一緒に戦う」と「自動的に行動するモーグリと別行動で戦う」を切りかえられるようになる(→P.113〜114)。ステータスはおおむね平均前後で、運の値だけ群を抜いて高い。

戦いかた ▶ P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	スキルツリーを含む値	全メンバーのなかでの高さ
レベル	30	70	70	―
最大HP	2483	5218	5418	★★★☆☆
最大MP	39[40]	66	69	★★★☆☆
力	49	113	113	★★★½☆
魔力	49	113	113	★★★½☆
体力	29	57	57	★☆☆☆☆
精神	29	57	57	★☆☆☆☆
運	44[53]	103	153	★★★★★
すばやさ	27	67	67	★★★½☆
クリティカル率	9%[11%]	21%	30%	★★★★★
クリティカルダメージ	110%	110%	120%	★★★★★
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	5%	★★★★★
戦闘開始時リミットレベル	1	1	1	―
最大リミットレベル	2	2	3	―

初期装備&アクション

武器	イエローメガホン
マテリア	こうげきバフ★1+はんいか★1
武器スキル	―
防具	フォートレスガード
マテリア	ラッキー★1+マテリアバウンス★1
アクセサリ	―
リミット技	Lv.1 モグボックス Lv.2 メガモグボックス
アビリティ	モーグリコール、モーグリとつげき、ダイス、ファイアウェーブ、ブリザドウェーブ
魔法	ブレイブ(範囲化)
連携アクション	ふくろだたき、とつげきラッパ、チェンジガード
連携アビリティ	ソルジャーオンモーグリ、ぐるぐるゴーランド

※上記のほか、アイアンメガホンも所持している

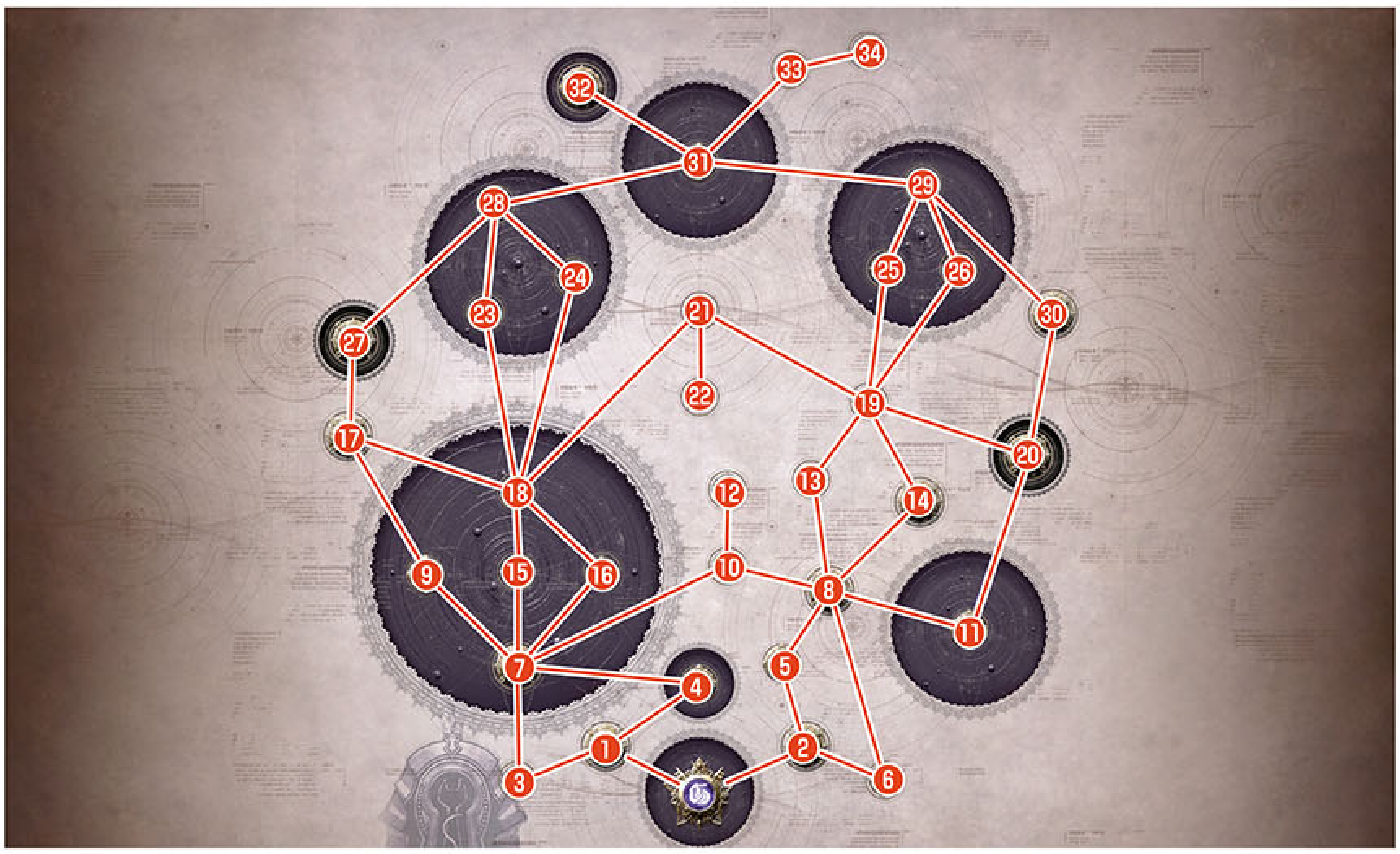
固有アビリティ 『にゃんこアタック』など

- モーグリが自動的に行なう攻撃や『ドロップキック』が敵に当たるたびに、画面左下のコマンドゲージが増える(→P.113)
- ゲージは2本分あり、満タンになるたびにモーグリコマンドのレベル(初期レベルは1、最大は3)が上がって、騎乗時に△ボタンで使える技が変わる(右表参照)
- コマンドゲージは、時間が経過したり敵に倒されたりしても減らないが、『○○チアー』『○○タックル』を使うと一気にゼロになる

状況ごとの固有アビリティの変化

状況		表示されるコマンド	アクションの内容
モーグリ	コマンドレベル		
出現前	1〜3	にゃんこアタック	メガホンを振り下ろす
出現中&騎乗している	1	ドロップキック	飛び蹴りで攻撃する
	2	下記のいずれか ● がんばれチアー ● おまもりチアー ● ばーさくチアー	味方全員に強化効果を付与する
	3	下記のいずれか ● ちんもくタックル ● じかんタックル ● どくタックル ● せきかタックル	突進攻撃でダメージを与えつつ弱体化効果を付与する
出現中&騎乗していない	1〜3	騎乗	モーグリを呼び寄せ、騎乗しつつ『ドロップキック』を仕掛ける

スキルツリー



※アビリティ、連携アクション、連携アビリティ、リミット技Lv.3の詳細はP.116～117を参照

必要なパーティレベル	場所	解放条件 SP	解放条件 武器レベル	覚えるもの 分類	覚えるもの 名前	内容
1	1	5	―	連携アビリティ	ソルジャーオンモーグリ	クラウド 物理攻撃、リミット技Lvアップ効果
	2	5	―	連携アクション	とつげきラッパ	クラウド ティファ ユフィ 連携仲間に攻撃を指示
	3	5	―	ステータス強化	武器アビリティ強化	ダメージ+3%
	4	5	―	アビリティ	ブリザドウェーブ	氷属性の魔法攻撃、ブリザド系魔法が「改」に
	5	5	―	アビリティ	ファイアウェーブ	炎属性の魔法攻撃、ファイア系魔法が「改」に
	6	5	―	ステータス強化	クリティカルダメージアップ	クリティカルダメージ(%)+5
2	7	10	―	連携アクション	ふくろだたき	誰でも 近距離の物理攻撃
	8	10	―	連携アビリティ	ぐるぐるゴーランド	バレット 遠距離攻撃、リミット技Lvアップ効果
	9	10	―	アビリティ	サンダーウェーブ	雷属性の魔法攻撃、サンダー系魔法が「改」に
	10	10	―	ステータス強化	最大HPアップ	最大HP+200
	11	10	―	アビリティ	エアロウェーブ	風属性の魔法攻撃、エアロ系魔法が「改」に
	12	5	―	ステータス強化	ATB増加量ボーナス	攻撃時やガード時のATB増加量+5%
3	13	10	―	ステータス強化	四属性防御アップ	炎・氷・雷・風属性のダメージ−10%
	14	10	―	連携アクション	チェンジガード	バレット エアリス レッドXIII 仲間がガード
4	15	10	―	ステータス強化	モーグリディフェンダー	モーグリが受けるダメージ−15%
	16	10	―	ステータス強化	最大MPアップ	最大MP+3
5	17	15	―	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	ティファ ATBゲージが3段階に
	18	15	―	ステータス強化	MP回復スピードアップ：小	バトル中のMP回復間隔−10%
	19	15	―	ステータス強化	バーストドレイン	バースト中の敵に△攻撃でダメージの3%分回復
	20	15	5	連携アビリティ	ジャイアントモーグリ	エアリス バースト中の敵に効果大の物理&魔法攻撃
	21	15	―	ステータス強化	ガード強化	ガード時のダメージ−5%
	22	10	―	ステータス強化	モーグリチアースターター	バトル開始時のモーグリコマンドがLv.2に
6	23	15	―	ステータス強化	戦闘開始時ATBボーナス	ATBゲージ初期値+100
	24	15	―	ステータス強化	ラストリーヴ	残りHP2以上なら致死ダメージに1回だけ耐える
7	25	15	―	ステータス強化	ラッキーライダー	モーグリ騎乗時に運+100
	26	15	―	ステータス強化	モーグリアタッカー	モーグリの攻撃によるダメージ+5%
8	27	20	6	連携アビリティ	もぐもぐバウンド	レッドXIII 魔法攻撃、MP消費なし効果
	28	20	―	ステータス強化	クリティカルダメージアップ	クリティカルダメージ(%)+5
	29	20	―	ステータス強化	リミット技強化	ダメージ+5%
	30	20	―	連携アビリティ	ヴィジョンシンセ	ユフィ ATBゲージが3段階に
	31	20	―	アビリティ	スロット	■か⊗で止めた絵柄が3つそろうと強力な効果
	32	15	―	リミット技Lv.3	ギガモグボックス	威力とバースト値が高い物理攻撃
9	33	25	―	ステータス強化	運アップ	運+50
10	34	30	―	ステータス強化	リミットゲージ増加量アップ	リミットゲージ増加量+5%

バトルキャラクター 8



クラウドと強い絆で結ばれた真のソルジャー

ザックス Zack

操作できる場面

- EXTRA CHAPTERの各所(→P.146)
- CHAPTER 14の「壁を越えて」(→P.323)
- チャドリーの『バトルシミュレーター』(→P.456)

クラウドと同じ大剣の使い手。大半のステータスが高く、強力な技や魔法も使用できる。EXTRA CHAPTERでのバトルは簡単に勝てるものだが、それ以外では強敵と真剣勝負を行なうことになる。

戦いかた ▶ P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	全メンバーのなかでの高さ
レベル	31	70	――
最大HP	2681 [3486]	5324 [6922]	★★★★☆
最大MP	44[56]	95[121]	★★★★½
力	54	199	★★★★★
魔力	51[54]	144[147]	★★★★½
体力	37	71	★★★☆☆
精神	37[40]	71[74]	★★★☆☆
運	38[39]	87[88]	★★½☆☆
すばやさ	28[29]	67[68]	★★★½☆
クリティカル率	8%	17%[18%]	★½☆☆☆
クリティカルダメージ	110%	110%	★★½☆☆
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	☆☆☆☆☆
戦闘開始時リミットレベル	1	1	――
最大リミットレベル	1	1	――

初期装備&アクション

※CHAPTER 14や『バトルシミュレーター』での状態

武器	バスターソード
マテリア	こうげきバフ★2、ぼうぎょバフ★2、かいふく★4+はんいか★3
武器スキル	――
防具	ヴァルキュリアバングル
マテリア	ほのお&れいき★3、そせい★2、じかん★3、バリア★3、HPアップ★5、せんせいこうげき★3
アクセサリ	『かぜ』マテピア
リミット技	Lv.1 ハードラッシュ
アビリティ	連続斬、メテオショット、ハイブレイバー
魔法	ファイア系、ブリザド系、エアロ系、ケアル系(範囲化)、リジェネ(範囲化)、レイズ系、ヘイスト、スロウ、ストップ、バリア、マバリア、ウォール、ブレイブ、フェイス、プロテス、シェル
連携アクション	アサルトダッシュ
連携アビリティ	ソルジャーズプライド

固有アビリティ

アタックチャージ(EXTRA CHAPTER)/チャージ(EXTRA CHAPTER 以外)

アタックチャージ

- 物語冒頭のバトル(→P.146)では、地上や空中で△ボタンを押すと剣を左右に振って攻撃する。『たたかう』よりも強力だが、使うたびに5秒間のクールタイムが発生する
- 地上版の動作中に□ボタンを押すと、『たたかう』のコンボを3段目から開始できる(空中では1段目から)
- EXTRA CHAPTER以外では、△ボタンで剣を構えているときに□ボタンで使用可能。クールタイムがないうえ、ヒット時にはコマンドゲージが50%(20%+30%)増える

チャージ

- 地上でのみ使用可能で、剣に祈るように構えて、コマンドゲージが1秒あたり40%のペースで増える
- ゲージは3本分あり、満タンになるたびに「チャージレベル」(初期レベルは1、最大は3)が上がって、使える技が下表のように強化されたり増えたりする
- 構えは「Lv.3のゲージを満タンにする」「別のアクションを行なう」「敵の攻撃でひるむ」などで解け、構え直すまではゲージが1秒あたり6%(チャージレベルがLv.2なら8%、Lv.3なら11%)のペースで減る
- 『たたかう』『連続斬』『メテオショット』の終わりぎわでは、△ボタンのコマンドが『クイックチャージ』に変化し(その前に△ボタンを押したり別のアクションに移ったりすると変化しない)、剣を一瞬だけ構えてゲージを60%増やせる

チャージレベルごとの使用できるアビリティ

レベル	使用できるアビリティ
Lv.1	連続斬Lv.1、メテオショットLv.1
Lv.2	連続斬Lv.2、メテオショットLv.2
Lv.3	連続斬Lv.3、メテオショットLv.3、ハイブレイバー



バトルキャラクター 9

変幻自在の剣技で敵をなぎ払う

セフィロス Sephiroth

操作できる場面

- CHAPTER 1(→P.146)
- 『バトルシミュレーター』の「【レジェンド】英雄の条件」「【チュートリアル】セフィロス」(→P.456)

技と魔法が豊富で、ステータスは運以外がどれも高い。固有アビリティの攻撃が状況に応じて変わるので、『バトルシミュレーター』での激戦に備え、その能力を把握しておきたい。

戦いかた ▶ P.136

ステータス

ステータス	最小レベル時	最大レベル時	全メンバーのなかでの高さ
レベル	40	70	──
最大HP	4259	8000	★★★★★
最大MP	52[60]	112[140]	★★★★★
力	74	150	★★★★⯪
魔力	74[75]	165[168]	★★★★★
体力	54[104]	81[131]	★★★★⯪
精神	54[105]	81[135]	★★★★⯪
運	39	70	★★☆☆☆
すばやさ	41	74	★★★★☆
クリティカル率	8%	14%	⯪☆☆☆☆
クリティカルダメージ	110%	110%	★★⯪☆☆
ATB蓄積ボーナス	0%	0%	☆☆☆☆☆
戦闘開始時リミットレベル	1	1	──
最大リミットレベル	1	1	──

初期装備&アクション

武器	正宗
マテリア	そせい★2、かいふく★4、かぜ★3+はんいか★3、ほのお★3
武器スキル	──
防具	グロリアスガード
マテリア	れいき★3+はんいか★3、いかずち★3+はんいか★3
アクセサリ	タフネスリング
リミット技	Lv.1 八刀一閃
アビリティ	残心、獄門
魔法	ファイア系、ブリザド系(範囲化)、サンダー系(範囲化)、エアロ系(範囲化)、ケアル系、リジェネ、レイズ系
連携アクション	双剣乱舞
連携アビリティ	──

※『バトルシミュレーター』では、マテリアに『わざたつじん★3』が、魔法に『リレイズ』『バリア』『マバリア』『ウォール』が、連携アビリティに『クロススパイラル』が追加され、範囲化の対象が『かいふく』マテリアと『バリア』マテリアになる

固有アビリティ 派生攻撃

- □ボタンによる攻撃、武器アビリティ、連携アクションの攻撃が敵に当たるたびに、画面左下の「オーラゲージ」が25%ずつ増え(『パリィ』で受け流したときは100%増加)、満タンになると△ボタンで技を使えるようになる
- △ボタンで使える技は、どの行動をしているかによって下表のように変化。その大半は、当たったときにリミットゲージが増える
- オーラゲージは時間経過で減らないが、ダメージリアクションをとるか『真・八刀一閃』を使うとゼロになる

△ボタンで使用できる技の変化

セフィロスの行動	使用できる技	技の内容	リミットゲージ増加量
下記以外	突刃	身構えたあと、突進して刀を突き出す	50
たたかう(地上1～3段目)	剣舞	バック転しつつ攻撃。動作開始から0.17秒間は無敵状態になる	40
たたかう(地上4段目)	動地	すばやく踏みこみながら刀を3回振る	110(25+25+60)
たたかう(空中1～3段目)	震天	少し浮かんだあと、急降下して刀を突き立てる	80(10+10+60)
瞬間移動	瞬斬	刀を2回振りまわし、敵を引き寄せつつ斬る	60(10+50)
ガード、パリィカウンター	逆襲の刃	身構えてから突進し、刀で敵を吹き飛ばす	5
パリィ(受け流し時)	パリィカウンター	刀を左に大きく払って敵を吹き飛ばす	80以上(※1)
武器アビリティ『残心』	残心・破	その場で刀を右に振りまわす	80
武器アビリティ『獄門』	獄門・極	地面に刺した刀を押しこんで爆発を起こす	80
リミット技『八刀一閃』	真・八刀一閃	刀を払い、剣圧で5回攻撃する。動作中は攻撃無効状態になる	0

※上記のほか、マテリアキーパー戦では『トラインカウンター』も使用できる(→P.690)
※1……『パリィ』で受け流した敵の攻撃の威力の値(連続で受け流した場合はその合計)が高いほど増加量が多くなる

バトルアクションリスト

クラウド

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.78を参照

アサルトモード時

- 【最大コンボ数】地上：5、空中：3
- 地上と空中のどちらでも、■ボタンを長押しすると専用の攻撃に移ってコンボが終わる
- 回避の動作中に■ボタンを押すと「剣で斬りながら刃状の弾を飛ばす攻撃」をくり出す。その動作中に■ボタンを長押しすると、空中を飛んでターゲットに接近し、空中用の■ボタン長押し攻撃に移る
- 地上での回避では、動作中に振りまわす剣に触れた敵にダメージを与える

ブレイブモード時

- 【最大コンボ数】地上：2、空中：使用できない
- ■ボタンを連打すると、2段目の途中の「剣を左右に振る攻撃」を最大5セットまでくり返せる
- ■ボタンを長押しすると、剣を地面に刺してコンボが終わる。この攻撃のヒット時には、クラウドにバーサク状態が10秒間発生する

真ブレイブモード時

- 【最大コンボ数】地上：2、空中：使用できない
- ■ボタンを連打すると、2段目の途中の「剣を左右に振る攻撃」を最大5セットまでくり返せる
- ■ボタンを長押しすると、専用のコンボを3段目までくり出せる。この攻撃のヒット時には、1段目だとバーサク状態が、2段目だとハイバーサク状態が、クラウドに10秒間発生する

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
▼アサルトモード時										
たたかう(地上)	1~5段目(近)	物理(近接)	──	6	218	6 ヒ12	1170	打ち上げ、吹き飛ばし	30	20
	1~5段目(遠)	物理(近接)	──	6	216	6 ヒ12	1170	打ち上げ、吹き飛ばし	30	20
	長押し	物理(近接)	──	3	80	3 ヒ6	240	吹き飛ばし	30	20
たたかう(地上回避直後)	1~3段目 剣	物理(近接)	──	4	48	0	305	打ち上げ	30	20
	1~3段目 弾	魔法	──	9	48	5.5 ヒ11	290	打ち上げ	30	20
たたかう(空中)	1~3段目	物理(近接)	──	3	58	3 ヒ6	460	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	長押し	物理(近接)	──	3	80	3 ヒ6	400	──	30	20
たたかう(空中回避直後)	剣	物理(近接)	──	1	16	0	150	打ち上げ	30	20
	弾	魔法	──	6	24	2.5 ヒ5	100	打ち上げ	30	20
地上回避中の攻撃		物理(近接)	──	1	7	0	50	──	30	20
モードチェンジ(地上)		──	──	0	0	0	0	通常ガード	0	60
モードチェンジ(空中)		物理(近接)	──	4~8	85~105	4~8 ヒ7~11	300 バ420	たたきつけ、打ち上げ	30	20
呼び寄せ		物理(近接)	──	2	20	2 ヒ4	70	──	30	20
▼ブレイブモード&真ブレイブモード共通										
カウンター	通常ガード	物理(近接)	──	1	250	6 ヒ12	0(※2)	──	50	60
	ジャストガード	物理(近接)	──	4	350	4 ヒ8	400 バ560	吹き飛ばし、打ち上げ	50	60
▼ブレイブモード時のみ										
強撃	1~2段目(※1)	物理(近接)	──	5	245	5 ヒ15	965 バ1351	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	長押し	物理(近接)	──	2	40	2 ヒ4	250 バ350	バーサク(10秒)	30	20
モードチェンジ	基本	物理(近接)	──	1	10	1 ヒ2	80 バ120	──	30	20
	『強撃』2段目中	物理(近接)	──	1	100	1 ヒ2	400 バ560	打ち上げ	50	20

※1……■ボタンを連打しなかった場合。連打した場合は、剣を左右に振る攻撃1セットごとに「威力：45、バースト値：2 ヒ6、ATB増加量：210 バ294」が加わる
※2……ガード成功時にATBゲージが750増える(→P.72)

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
▼真ブレイブモード時のみ										
強撃	1〜2段目(※1)	物理(近接)	──	5	235	5 ヒ13	910 バ1274	打ち上げ	30	20
	長押し1〜3段目	物理(近接)	──	3	300	3 ヒ6	1400 バ1960	バーサク(10秒)、ハイパーサク(10秒)	30 (※3)	20 (※3)
モードチェンジ		物理(近接)	──	1	40	1 ヒ2	250 バ350	打ち上げ	30	20

※3……2段目は「カット値：30、キープ値：40」、3段目は「カット値：50、キープ値：40」

武器とスキルツリーのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼武器アビリティ									
ブレイバー	物理(近接)	──	1	450	1 ヒ2	たたきつけ	50	40	○
ATBコスト 1	効果 空中可 高く跳び上がり、落下しながら剣を振り下ろす。空中で使うと威力が「520」に上がる								
ラピッドチェイン	物理(近接)	──	3	760	3 ヒ6	──	50	40	○
ATBコスト 1	効果 空中可 「急接近して剣で斬る」を3回くり返す。一撃ごとに異なる敵を狙うが、敵の数が少なくて同じ相手をくり返し攻撃したときは威力が下がる(2回目は0.2倍、3回目は0.1倍)								
バーストスラッシュ	物理(近接)	──	5	270	6 ヒ30	引き寄せ	50	40	○
ATBコスト 1	効果 突進しながら剣を突き出す。ヒート中の敵に対するバースト値がとても高い								
フラッシュフレイム 雷のオーラ	魔法	雷	1	0	0	打ち上げ	50	40	○
フラッシュフレイム 雷の剣	物理(近接)	雷	2	200	2 ヒ4	吹き飛ばし	50	40	
フラッシュフレイム 炎のオーラ	魔法	炎	1	0	0	打ち上げ	50	40	
フラッシュフレイム 炎の剣	物理(近接)	炎	1	200	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	
ATBコスト 1	効果 空中可 空中に浮かび、雷を帯びた剣で2回、炎をまとった剣で1回攻撃する								
ディスオーダー(アサルト時) 地上版	物理(近接)	──	3	180	3 ヒ6	たたきつけ	50	40	×
ディスオーダー(アサルト時) 空中版	物理(近接)	──	2	280	2 ヒ4	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 突き出した剣を右に振りまわし(空中版では剣を2回振り上げ)つつブレイブモードになる。ヒット時はATBゲージが1000(空中版では750)増える								
ディスオーダー(ブレイブ時)	物理(近接)	──	2	280	2 ヒ4	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 高く跳んで剣を2回振り上げつつアサルトモードになる。ヒット時はATBゲージが750増える								
真ブレイブ解放	物理(近接)	──	2	250	2 ヒ4	ブレイブモード強化(240秒／※4)	50	60	○
ATBコスト 1	効果 真ブレイブモードになったあと剣で2回攻撃する(真ブレイブモードの効果は左ページを参照)								
インフィニットエンド	物理(近接)	──	1	850 バ1500	1 ヒ2	たたきつけ	50	60	○
ATBコスト 2	効果 身をひるがえしながら跳んで剣を振り下ろす。バースト中の敵には威力が大幅に上がる								
破暁撃 剣	物理(近接)	──	2	60	2 ヒ4	吹き飛ばし	50	40	○
破暁撃 剣圧	魔法	──	1	360	1 ヒ2	──	50	40	
ATBコスト 1	効果 剣で2回斬りつつ、地面に沿って敵を貫通しながら走る剣圧を前方5方向に放つ								
反撃の構え ガード成功	物理(近接)	──	3	450	3 ヒ6	打ち上げ	50	60	○
反撃の構え ガード失敗	物理(近接)	──	1	100	1 ヒ2	──	30	60	
ATBコスト 1	効果 空中可 その場で2秒ほどガード体勢をとる(ダメージ軽減率はP.72を参照)。ガード成功時は踏みこんで剣で反撃し、ガード失敗時は剣を振り上げて動作が終わる								

※4……アサルトモード中は持続時間のカウントが止まる

次ページへつづく

アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量

名前	習得できる武器	熟練度ボーナスの獲得条件	熟練度の上昇量	
			アビリティ使用時	ボーナス獲得時
ブレイバー	(なし)	──	(習得済)	(習得済)
ラピッドチェイン	(なし)	──	(習得済)	(習得済)
バーストスラッシュ	バスターソード	『バーストスラッシュ』で敵をバーストさせる	10%	30%
フラッシュフレイム	シルキーセイバー	『フラッシュフレイム』で敵の弱点属性を突く	10%	30%
ディスオーダー	ルーンブレード	『ディスオーダー』を使った直後に『たたかう』『強撃』を敵に当てる	10%	30%
真ブレイブ解放	フォースイーター	『真ブレイブ解放』の効果中(アサルトモード時でも可)に敵を倒す	10%	30%
インフィニットエンド	クリスタルソード	『インフィニットエンド』をバースト中の敵に当てる	20%	60%
破暁撃	ボルケーノスパーダ	『破暁撃』で敵にトドメを刺す	10%	30%
反撃の構え	ストリームブレイカー	『反撃の構え』のカウンターを発動させる	10%	30%

クラウド：武器とスキルツリーのアビリティ（つづき）

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼スキルツリーのアビリティ									
エアリアルドライブ	物理（近接）	──	7	860	7 ヒ14	打ち上げ、たたきつけ	50	40	○
ATBコスト 1	効果▶（空中のみ）空中に浮かんで突進し、ターゲットを何度も斬ってから急降下攻撃を仕掛ける								
ファイアチェイン	魔法	炎	3	50	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶（空中可）炎の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ軽く吹き飛ばす。ヒット時はATBゲージが450増える								
ブリザドチェイン	魔法	氷	11	50	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶（空中可）氷の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ冷気に閉じこめる。ヒット時はATBゲージが450増える								
サンダーチェイン	魔法	雷	5	50	1 ヒ2	たたきつけ	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶（空中可）雷の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ打ち上げて地面に落とす。ヒット時はATBゲージが450増える								
エアロチェイン	魔法	風	3	50	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶（空中可）風の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ引き寄せる。ヒット時はATBゲージが450増える								

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
カウンターシュート	剣	物理（近接）	──	1	50	1 ヒ2	0	──	50	60
	弾	魔法	──	1	450	1 ヒ2	350	打ち上げ	50	60
相手 誰でも		効果▶クラウドが1秒ほど「タイプが物理（遠隔）か魔法の攻撃を完全に防ぐガード体勢」をとる。ガード成功時は、クラウドが剣で斬りながら弾を飛ばす（連携相手がケット・シーでモーグリ出現中ならP.114の爆弾を、連携相手がザックスなら同じ性能の弾を、連携相手がセフィロスなら威力が100で相手を吹き飛ばせる弾を一緒に飛ばすほか、マテリアキーパー戦では特殊な反撃をくり出すことがある／→P.690）								
ハウルスマッシュ	剣	物理（近接）	──	（※1）	（※1）	（※1）	（※1）	──	30	20
	魔法	魔法	──	（※1）	（※1）	（※1）	（※1）	打ち上げ	30	20
相手 レッドXIII		効果▶（空中可）クラウドが剣で斬りつつ、レッドXIIIが放った魔法を敵めがけて打ち飛ばす。クラウドのモードによってヒット数や威力などが異なるほか、動作中にR1ボタンを放した状態で△ボタンを押すと、専用の動作で攻撃しつつモードチェンジできる								
ビートヒット	剣	物理（近接）	──	（※1）	（※1）	（※1）	（※1）	──	30	20
	弾	物理（遠隔）	──	（※1）	（※1）	（※1）	（※1）	打ち上げ	30	20
相手 バレット		効果▶（空中可）打ち飛ばすのがバレットの弾である以外は『ハウルスマッシュ』と同じ								
インテンスブレイク	基本	物理（近接）	──	1	40	1 ヒ2	0	──	30	40
	溜め	物理（近接）	──	1	800	10 ヒ20	800	吹き飛ばし	50	40
相手 ティファ ケット・シー		効果▶クラウドが剣を振り下ろす。ボタンの長押しでパワーを1秒以上溜めると大幅に強化される								
マギアブレイク	基本	物理（近接）	──	1	40	1 ヒ2	0	──	30	40
	溜め（剣）	物理（近接）	──	1	100	1 ヒ2	0	──	30	40
	溜め（剣圧）	魔法	──	1	660	5 ヒ10	800	吹き飛ばし	50	40
相手 エアリス ユフィ		効果▶クラウドが剣を振り下ろす。ボタンの長押しでパワーを1秒以上溜めると大幅に強化される								
ヴォイドブレイク	基本	物理（近接）	──	1	40	1 ヒ2	0	──	30	40
	溜め	物理（近接）	──	1	700	20 ヒ40	800	吹き飛ばし	50	40
相手 セフィロス		効果▶クラウドが剣を振り下ろす。ボタンの長押しでパワーを1秒以上溜めると大幅に強化される								

※1……クラウドのモードや動作中にモードチェンジをしたかどうかによって変化する（下表参照）

クラウドのモードと操作方法による『ハウルスマッシュ』『ビートヒット』のデータのちがい

モードと操作方法		ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量
アサルトモード（最大コンボ数：3）	剣	3	33	3 ヒ6	0
	魔法や弾	3	90	3 ヒ6	270
動作中に△ボタン	剣	1	7	1 ヒ2	0
	魔法や弾	1	30	1 ヒ2	90

モードと操作方法		ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量
ブレイブモード（最大コンボ数：1）	剣	1	30	1 ヒ2	0
	魔法や弾	2	90	2 ヒ4	90
動作中に△ボタン	剣	1	8	1 ヒ2	0
	魔法や弾	1	40	1 ヒ2	90

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

クラウドが習得できるもの

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ヴィジョンシンセ		魔法	──	5	150	0	ATBゲージ3段階(55秒)	50	60
連携コスト 4	相手 下表参照	効果 攻撃能力を持つ結界で身を守りつつ、自分と連携相手のATBゲージを3段階に増やす							
パニッシュタンデム	剣	物理(近接)	──	8	765	8 ヒ16	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
	剣圧	魔法	──	1	40	1 ヒ2	打ち上げ	70	60
	弾	物理(遠隔)	──	11	300	11 ヒ22	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3	相手 バレット	効果 クラウドが剣で敵を打ち上げ、バレットが弾を撃ちこんだあとクラウドが吹き飛ばす							
チェイスメイト	剣	物理(近接)	──	7	595 バ695	7 ヒ14	バースト時間+1秒	70	60
	体術	物理(近接)	──	8	505 バ605	8 ヒ16	バースト時間+1秒	70	60
連携コスト 3	相手 ティファ	効果 クラウドがティファを放り投げたあと、ティファの体術とクラウドの剣で何度も攻撃する							
マジカルブルーム	剣	物理(近接)	──	5	35	5 ヒ10	──	70	60
	魔力	魔法	──	5	1100	5 ヒ10	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3	相手 エアリス	効果 エアリスがクラウドの剣に宿した魔力を、クラウドが5回斬りながら飛ばして攻撃する							
迅雷風烈	剣	物理(近接)	──	3	410	3 ヒ6	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
	魔眺	魔法	──	2	160	2 ヒ4	打ち上げ	70	60
	風	魔法	風	8	80	8 ヒ16	打ち上げ	70	60
	手裏剣	物理(近接)	──	4	460	4 ヒ8	たたきつけ、打ち上げ	70	60
連携コスト 3	相手 ユフィ	効果 クラウドがユフィを放り上げたあと、クラウドの剣と魔眺&ユフィの風と手裏剣で攻撃する							
ネコかぶりの刑	剣	魔法	──	6	700	6 ヒ12	MP消費なし(40秒)	70	60
	体当たり	魔法	──	1	400	1 ヒ2	打ち上げ	70	60
連携コスト 3	相手 ケット・シー	効果 クラウドが剣で何度も斬るなか、モーグリがケット・シーを敵にぶつける							

『ヴィジョンシンセ』の連携相手

※○……自分が習得していれば使用できる、
　㊫……連携相手が習得していれば使用できる、
　×……使用できない

バレット	㊫	レッドXIII	○
ティファ	×	ユフィ	×
エアリス	㊫	ケット・シー	×

連携相手が習得していれば使用できるもの

使用できるアビリティ	連携相手
ユニゾンスピン	ティファ
ユニオンライオット	レッドXIII
雲外蒼天	ユフィ
ソルジャーオンモーグリ	ケット・シー
ソルジャーズプライド	ザックス
クロススパイラル	セフィロス

リミット技

※ヒ……相手がヒート状態の場合

レベル	名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	凶斬り		物理(近接)	──	3	1700	5 ヒ10	吹き飛ばし	70	60
			効果 中距離をダッシュしたあと、「凶」の文字を描くようにターゲットを斬る							
2	クライムハザード		物理(近接)	──	11	2200	50	打ち上げ、たたきつけ	70	60
			効果 剣を突き出してターゲットに急接近したあと、何度も攻撃して敵を打ち上げる							
3	画龍点睛	剣	物理(近接)	──	10	2700	50	打ち上げ、吹き飛ばし	70	60
		竜巻	魔法	──	5	200	0	──	70	60
			効果 剣を何度も振りまわし、強烈な斬撃と竜巻でダメージを与える							



バレット

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.80を参照

- 【最大コンボ数】地上：17、空中：使用できない
- ■ボタンを長押しすると、弾を17発連射することをくり返す。通常の弾の威力は「4」だが、5・10・15発目は「8」に、17発目は「80」になる
- 連射中に左スティックを操作すると、ターゲットがいる方向を向いたまま、歩きながら攻撃することが可能

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
たたかう	物理(遠隔)	—	17	156	4 ヒ8	780	打ち上げ	30	20
ぶっぱなす	物理(遠隔)	—	5	350	5 ヒ10	1000 バ1400	打ち上げ	50	40
エネルギーリロード	物理(近接)	—	0	0	0	0	コマンドゲージ増加	0	20
呼び寄せ	物理(遠隔)	—	1	18	1 ヒ2	70	打ち上げ	30	20

武器とスキルツリーのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼武器アビリティ									
ド根性 (ATBコスト 1)	魔法	—	0	0	0	防御能力アップ(180秒)	0	40	○
	効果 自分を「受けるダメージ量が30%減るうえ、ヒット時のダメージリアクションが大きい攻撃以外ではひるまない状態」にする								
アンガーマックス (ATBコスト 全)	物理(遠隔)	—	(※1)	(※1)	0	(※1)	50	(※1)	○
	効果 ターゲットに弾を何十発も連射する。ATBゲージ消費量が多いほど強化される								
フュエルバースト (ATBコスト 全)	物理(遠隔)	—	1	(※1)	(※1)	—	50	(※1)	○
	効果 ターゲットに巨大な弾を撃つ。ATBゲージ消費量が多いほど強化される								
エクストラマガジン (ATBコスト 1)	魔法	—	1	20	1.5 ヒ3	打ち上げ	50	60	○
	効果 自分を「以下の状況で追加で弾を撃つ状態」にする(弾のヒット時はATBゲージが100増える)。持続時間は無限で、追加の弾を合計60発撃つと効果が解除される ● 『たたかう』の5・10・15・17発目に1発ずつ ● 『ぶっぱなす』の各発に1発ずつ ● 呼び寄せの攻撃時に1発 ● 『アミーゴショット』の攻撃時に3発								
アバランチ魂 (ATBコスト 1)	魔法	—	0	0	0	仲間にHP分与(180秒)	0	40	○
	効果 自分を「最大HPが25%上がり(残りHPも現在値の25%回復)、仲間がダメージを受けるたびに同じ量だけHPを分け与える状態」にする。この効果でバレットのHPが減るのは残り1まで								
エナジーアッパー (ATBコスト 1)	物理(近接)	—	2	450	2 ヒ4	打ち上げ	50	60	○
	効果 中距離のダッシュ後に銃を突き出し、目の前に半径1.5mの爆発を起こして敵を打ち上げる。『ぶっぱなす』のチャージ中なら、爆発のヒット時に残り時間が15秒減る								
ゼロレンジシュート 突き (ATBコスト 全)	物理(近接)	—	1	(※1)	1 ヒ2	—	50	(※1)	○
ゼロレンジシュート 爆発	物理(遠隔)	—	1	(※1)	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	(※1)	
	効果 少し前進してから銃を突き出し、目の前に大爆発を起こして吹き飛ばす。ATBゲージ消費量が多いほど攻撃の威力が上がるうえ、爆発の半径も広がる(※1)								

※1……ATBゲージ消費量によって変化する(下表参照)

ATBゲージ消費量によるデータのちがい

アビリティ	性能	ATBゲージ消費量ごとのデータ		
		1段階	2段階	3段階
アンガーマックス	ヒット数	31	46	46
	威力	372	920	1472
	おもな特殊効果	—	打ち上げ	打ち上げ
	キープ値	40	60	60
フュエルバースト	威力	216	474	790
	バースト値	5 ヒ30	7 ヒ56	10 ヒ100
	キープ値	40	60	60

アビリティ	性能	ATBゲージ消費量ごとのデータ		
		1段階	2段階	3段階
ゼロレンジシュート	突きの威力	20	50	100
	爆発の威力	450	1100	1750
	爆発の半径	2m	3m	4m
	キープ値	40	60	60
ブラッドバズーカ	威力	650	1550	2450
	キープ値	40	60	60

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
グランドブロウ	物理(近接)	──	1	450	1 ヒ2	打ち上げ	50	60	○
ATBコスト 1	効果 右腕で地面をなぐり、半径7mの範囲に発生した衝撃波でダメージを与えつつ打ち上げる								
魂の暴発	──	──	0	0	0	ATB増加ペース7倍(20秒)	0	60	○
ATBコスト 1	効果 ATBゲージの増加ペースが7倍に上がる。使用できるのはバトル中に1回のみ								
▼スキルツリーのアビリティ									
ブラッドバズーカ	物理(遠隔)	──	2	(※1)	2 ヒ4	打ち上げ	50	(※1)	○
ATBコスト 全	効果 残りHPを50%消費し、爆発する弾を撃ちこむ。ATBゲージ消費量が多いほど強化される								
ファイアインパルス	魔法	炎	1	80	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	40	×
ATBコスト 1	効果 炎属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
ブリザドインパルス	魔法	氷	1	80	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 氷属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
サンダーインパルス	魔法	雷	3	80	1 ヒ2	打ち上げ、たたきつけ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 雷属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
エアロインパルス	魔法	風	1	80	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 風属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								

アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量

名前	習得できる武器	熟練度ボーナスの獲得条件	熟練度の上昇量 アビリティ使用時	熟練度の上昇量 ボーナス獲得時
ド根性	(なし)	──	(習得済)	(習得済)
アンガーマックス	(なし)	──	(習得済)	(習得済)
フュエルバースト	ガトリングガン	『フュエルバースト』で敵をバーストさせる	10%	30%
エクストラマガジン	ハイキャリバー	『エクストラマガジン』の弾を合計20発撃つ	10%	30%
アバランチ魂	エネミーランチャー	『アバランチ魂』で仲間にHPを分け与える(獲得は効果中に1回のみ)	10%	30%
エナジーアッパー	ハードバルカン	『エナジーアッパー』で『ぶっぱなす』のチャージを完了させる	10%	30%
ゼロレンジシュート	ファフニール	『ゼロレンジシュート』で敵にトドメを刺す	10%	30%
グランドブロウ	ソリッドバズーカ	『グランドブロウ』の攻撃に2体以上の敵を巻きこむ	10%	30%
魂の暴発	ラウドシャウト	『魂の暴発』の効果中にATBゲージを2段階ためる	20%	60%

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
超とっしん	物理(近接)	──	6	356	4.5 ヒ9	855	攻撃無効化、通常ガード	30	40
相手 クラウド レッドXIII ユフィ	効果 通常ガードの体勢のまま体当たりし、ターゲットに接近したときは銃でなぐり(コンボで3段目まで攻撃可能)、連携相手が下表の攻撃をくり出す。動作開始から0.17秒間は「拘束技以外を完全に防ぐ状態」になる(ジャストガードは発生しない)								
ダブルガード	──	──	0	0	0	0	ダブルガード	0	60
相手 誰でも	効果 連携相手を呼び寄せ、押したボタンを両方とも放すまで強力なガード体勢をとる(→P.72)								
アミーゴショット	物理(遠隔)	──	7	160	5 ヒ10	55	打ち上げ	30	40
相手 ティファ エアリス ケット・シー	効果 弾を前方7方向に撃つ。『ぶっぱなす』のチャージ中なら、発射時に残り時間が5秒減る								

次ページへつづく

『超とっしん』『ワイルドラン』『ロックオン手裏剣』『ふくろだたき』『とつげきラッパ』『アサルトダッシュ』『双剣乱舞』で連携相手が行なう攻撃

連携相手	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
クラウド	物理(近接)	──	3	80	3 ヒ6	150	打ち上げ、たたきつけ	30	40
バレット	物理(遠隔)	──	16	80	2 ヒ4	150	打ち上げ	30	40
ティファ	物理(近接)	──	6	80	4 ヒ8	150	打ち上げ、たたきつけ	30	40
エアリス	魔法	──	3	80	3 ヒ6	150	打ち上げ、たたきつけ	30	40
レッドXIII ツメやキバ	物理(近接)	──	5	80	4 ヒ8	150	打ち上げ	30	40
レッドXIII 追撃	物理(遠隔)	──	5	20	5 ヒ10	0	打ち上げ、たたきつけ	30	40
ユフィ	物理(近接)	──	4	80	4 ヒ8	150	たたきつけ、打ち上げ	30	40
ケット・シー	物理(近接)	──	5	80	3 ヒ6	150	打ち上げ	30	40

※モーグリが参加する連携アクションと行なう攻撃についてはP.114を参照

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

バレットが習得できるもの

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ヴィジョンシンセ	魔法	—	5	150	0	ATBゲージ3段階(55秒)	50	60
連携コスト 4 相手 下表参照	効果 攻撃能力を持つ結界で身を守りつつ、自分と連携相手のATBゲージを3段階に増やす							
アバランチランブル 体術	物理(近接)	—	3	550 バ650	3 ヒ6	バースト時間+2秒	70	60
アバランチランブル 突き	物理(近接)	—	2	20 バ20	2 ヒ4	打ち上げ	70	60
アバランチランブル 弾と爆発	物理(遠隔)	—	10	530 バ630	10 ヒ20	打ち上げ	70	60
連携コスト 3 相手 ティファ	効果 バレットは銃で2回突いたあと爆発する弾を撃ち、ティファは蹴りなどの体術で攻撃する							
パッションハートビート	魔法	—	2	1100	2 ヒ4	MP消費なし(40秒)	70	60
連携コスト 3 相手 エアリス	効果 エアリスの魔力がこめられた弾をバレットが撃ち、大爆発を起こす							
シノビマシンガン 弾	物理(遠隔)	—	2	600	2 ヒ4	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
シノビマシンガン 忍具	物理(遠隔)	—	13	500	13 ヒ26	打ち上げ	70	60
連携コスト 3 相手 ユフィ	効果 バレットが爆発する弾を撃つなか、ユフィが苦無を何度も投げたあと手裏剣で斬りつける							
にゃんこキャノン	物理(遠隔)	—	5	1100 バ1300	5 ヒ10	バースト時間+2秒	70	60
連携コスト 3 相手 ケット・シー	効果 ケット・シーから受け取った爆弾をバレットが敵に撃ちこんで爆発させる							

『ヴィジョンシンセ』の連携相手

※○……自分が習得していれば使用できる、
㊫……連携相手が習得していれば使用できる、
×……使用できない

クラウド	○	レッドXIII	○
ティファ	㊫	ユフィ	㊫
エアリス	×	ケット・シー	×

連携相手が習得していれば使用できるもの

使用できるアビリティ	連携相手
パニッシュタンデム	クラウド
スウィートギャングスター	エアリス
ぶっとびビースト	レッドXIII
ぐるぐるゴーランド	ケット・シー

リミット技

※ヒ……相手がヒート状態の場合

レベル	名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	グレネードボム	物理(遠隔)	—	2	1700	5 ヒ10	打ち上げ	70	60
		効果 巨大な弾をターゲットに撃ちこみ、半径5mの爆発を起こす							
2	カタストロフィ	物理(遠隔)	—	4	2200	60	たたきつけ	70	60
		効果 高く跳んだままターゲットに光線を浴びせ、半径12mの爆発を4回起こす							
3	サテライトビーム	物理(遠隔)	—	9	2900	50	打ち上げ、たたきつけ	70	60
		効果 ターゲット周辺に光線を降らせたあと、極太の光線で半径12mの爆発を起こす							



ティファ

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.82を参照

- 【最大コンボ数】地上：3、空中：3
- 地上と空中のどちらでも、■ボタンを長押しすると「固有アビリティの『強打』と同じ攻撃」に移り、そこでコンボが終わる
- 地上では、回避の動作中に■ボタンを押すと、ターゲットとの距離に応じた専用の攻撃が出る
- 地上での回避では、終わりぎわの足に触れた敵にダメージを与える
- 武器アビリティ『秘技解放』『秘技解放・破』の効果中は、コンボや回避などが強化される(→P.102)

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
たたかう（地上）	1～3段目	物理（近接）	―	5	48	5 ヒ10	460	打ち上げ	30	20
	4～5段目（※1）	物理（近接）	―	4	210	4 ヒ8	800	吹き飛ばし、たたきつけ	30	20
	6～7段目（※2）	物理（近接）	―	3	290	3 ヒ6	950	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	4段目（※3）	魔法	―	1	60	1.5 ヒ4.5	400	打ち上げ	30	20
	5～6段目（※4）	魔法	―	8	149	12 ヒ25.5	1100	打ち上げ、引き寄せ	30	20
	長押し	物理（近接）	―	1	100	1	300 バ420	バダメージ倍率＋5%	30	20
たたかう（地上回避直後）	近距離1段目	物理（近接）	―	2	11	2 ヒ4	105	―	30	20
	近距離2段目（※5）	物理（近接）	―	1	10	1 ヒ2	105	打ち上げ	30	20
	近距離3段目（※2）	物理（近接）	―	2	100	2 ヒ4	300	打ち上げ	30	20
	近距離3段目（※4）	魔法	―	5	50	7.5 ヒ15	500	打ち上げ	30	20
	遠距離	物理（近接）	―	1	15	1 ヒ2	105	―	30	20
たたかう（空中）	1～3段目	物理（近接）	―	4	57	4 ヒ8	460	打ち上げ	30	20
	4段目（※1）	物理（近接）	―	3	90	3 ヒ6	399	―	30	20
	5～6段目（※2）	物理（近接）	―	2	350	2 ヒ4	1150	たたきつけ	30	20
	4段目（※3）	魔法	―	1	60	1.5 ヒ4.5	400	打ち上げ	30	20
	5～6段目（※4）	魔法	―	8	149	12 ヒ25.5	1100	打ち上げ、引き寄せ	30	20
	長押し	物理（近接）	―	3	155	3	105 バ147	バダメージ倍率＋5%	30	20
地上回避中の攻撃		物理（近接）	―	1	4	0	50	―	30	20
強打（地上）		物理（近接）	―	1	100	1	300 バ420	バダメージ倍率＋5%	30	20
強打（空中）		物理（近接）	―	3	155	3	105 バ147	バダメージ倍率＋5%	30	20
爆裂拳		物理（近接）	―	1	390	1	750 バ1050	バダメージ倍率＋30%	50	40
掌打ラッシュ（地上）		物理（近接）	―	4	500	4	1050 バ1470	バダメージ倍率＋20%	50	60
掌打ラッシュ（空中）		物理（近接）	―	5	500	5	1050 バ1470	バダメージ倍率＋20%	50	60
爆裂拳・破		魔法	―	1	300	5 ヒ15	750 バ1050	バダメージ倍率＋10%	50	40
掌打ラッシュ・破		魔法	―	2	450	10 ヒ40	1050 バ1470	バダメージ倍率＋10%	50	60
呼び寄せ		物理（近接）	―	1	20	1 ヒ2	70	―	30	20

※1……『秘技解放』の1～2段階目の効果中のみ　※2……『秘技解放』の2段階目の効果中のみ
※3……『秘技解放・破』の1～2段階目の効果中のみ　※4……『秘技解放・破』の2段階目の効果中のみ
※5……『秘技解放』か『秘技解放・破』の1～2段階目の効果中のみ

武器とスキルツリーのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼武器アビリティ									
秘技解放	魔法	―	0	0	0	能力強化（90～120秒）	50	（※6）	○
ATBコスト 1	効果 気を発して周囲2m以内にいる敵を打ち上げげつつ、自分を強化する（→P.102）								
バックフリップ	物理（近接）	―	1	200	3 ヒ18	―	50	40	○
ATBコスト 1	効果 空中可 跳びのいたあとに高速突進しながらなぐる。動作開始から0.4秒間は無敵状態になるうえ、それによって敵の攻撃をかわすと、ATBゲージが1500増える（攻撃の性能は変わらない）。『FFVII リメイク』時とちがい、ひるんでいる最中に使うことはできない								
かかと落とし	物理（近接）	―	1	450	1 ヒ2	たたきつけ	50	40	○
ATBコスト 1	効果 真上に跳んで急降下しながらカカトで蹴る。本来は地上限定の技だが、地上での『強打』（■ボタン長押しも含む）や『バックフリップ』の攻撃後に跳んでいるときは空中でも発動可能								
トルネードダイブ 竜巻	魔法	風	1	0	0	引き寄せ	50	40	○
トルネードダイブ 地上攻撃	物理（近接）	風	5	450	5 ヒ10	打ち上げ	50	40	
トルネードダイブ 空中攻撃	物理（近接）	風	9	615	9 ヒ13	打ち上げ、たたきつけ	50	40	
ATBコスト 1	効果 空中可 自分を中心とした竜巻を発生させ、ターゲットを引き寄せつつ何度も攻撃する								
ライズビート	物理（近接）	―	4	300	4 ヒ8	打ち上げ	50	40	○
ATBコスト 1	効果 空中可 きりもみ回転しながら突進して敵を何度も蹴る。攻撃後すぐに『たたかう』を行なうと、カット値が「30」の攻撃でも敵をひるませやすくなる								
オーバードライブ	物理（近接）	―	9	650	9	与ダメージ増加（1回）	50	60	○
ATBコスト 1	効果 やや前方へ踏みこんだあと、縦横無尽に高速ステップをくり返しながら攻撃する。動作中に武器アビリティやリミット技など（たたかう、連携アクション、連携アビリティ、アイテムをのぞく）のコマンドを入力して使うと、その攻撃で与えるダメージ量が1.7倍になる								

※6……通常は「40」、『秘技解放』か『秘技解放・破』の効果中は「60」

次ページへつづく

ティファ：武器とスキルツリーのアビリティ(つづき)

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
闘気スフィア	魔法	―	10	550	10 ヒ20	引き寄せ	50	40	○
ATBコスト 1	効果 目の前に半径1.5mの衝撃球を5秒間設置し、触れた敵に最大10回ダメージを与える								
秘技解放・破	魔法	―	0	0	0	能力強化(90～120秒)	50	(※1)	○
ATBコスト 1	効果 気を発して周囲2m以内にいる敵を打ち上げつつ、自分を強化する(下表参照)								
正拳突き	物理(近接)	―	1	390	1	バダメージ倍率+30%	50	40	○
ATBコスト 1	効果 一歩踏みこんで中段突きを放つ。相手がバースト中なら、ダメージ倍率も上げる								
▼スキルツリーのアビリティ									
ヘブンズトライバル 1段目	物理(近接)	―	1	150	1 ヒ2	―	50	40	○
ヘブンズトライバル 2段目	物理(近接)	―	4	450	4 ヒ8	打ち上げ	50	40	
ヘブンズトライバル 3段目	物理(近接)	―	1	600	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	60	
ATBコスト 1	効果 空中可 すばやく前進して体術で攻撃する。『たたかう』コマンドが『ヘブンズトライバル：○撃』に変わったときに■ボタンを押すと、コンボで3段目まで攻撃可能(受付時間は0.3秒で、ボタンを押すのが早くても遅くても失敗になる)。1段目では「跳びのいた直後」に、2段目では「3回目のキックの直後」にボタンを押すと成功しやすい								
ファイアインパルス	魔法	炎	1	80	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 炎属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
ブリザドインパルス	魔法	氷	1	80	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 氷属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
サンダーインパルス	魔法	雷	3	80	1 ヒ2	打ち上げ、たたきつけ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 雷属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
エアロインパルス	魔法	風	1	80	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 風属性のダメージを遠距離でも瞬時に与える。ヒット時はATBゲージが750増える								

※1……通常は「40」、『秘技解放』か『秘技解放・破』の効果中は「60」

『秘技解放』と『秘技解放・破』による強化の内容

強化の状態		持続時間	『たたかう』の最大コンボ数				固有アビリティの攻撃		回避で無敵状態になる時間
			地上	地上回避直後(近)	地上回避直後(遠)	空中	名前	バースト状態のダメージ倍率の上昇量	
通常		―	3	1	1	3	強打	5%	0.1秒
秘技解放	1段階目	120秒	5	4(※2)	1	4	爆裂拳	30%	0.17秒
秘技解放	2段階目	90秒	7	5(※2)	1	6	掌打ラッシュ	20%(地上：5%×4回、空中：5+5+0+0+10%)	0.17秒
秘技解放・破	1段階目	120秒	4	3(※2)	1	4	爆裂拳・破	10	0.17秒
秘技解放・破	2段階目	90秒	6	6(※2)	1	6	掌打ラッシュ・破	10(5+5)	0.17秒

※1段階目のときは、時間切れになるか『爆裂拳』または『爆裂拳・破』を使うと通常の状態にもどる
※2段階目のときは、時間切れになるか『掌打ラッシュ』または『掌打ラッシュ・破』を使うと、1段階目に切りかわる
※2……強化が1段階目のときは2コンボ目まで、2段階目のときは3コンボ目まで専用の動作で攻撃する。さらに■ボタンを押すと、地上コンボの4段目(『秘技解放』2段階目のときは6段目)に移り、記載のコンボ数まで攻撃できる

アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量

名前	習得できる武器	熟練度ボーナスの獲得条件	熟練度の上昇量	
			アビリティ使用時	ボーナス獲得時
秘技解放	(なし)	―	(習得済)	(習得済)
バックフリップ	(なし)	―	(習得済)	(習得済)
かかと落とし	レザーグローブ	『かかと落とし』で敵にトドメを刺す	10%	30%
トルネードダイブ	シルフィハンド	『トルネードダイブ』で敵の弱点属性を突く	10%	30%
ライズビート	カイザーナックル	『ライズビート』を使った直後に『たたかう』を敵に当てる	10%	30%
オーバードライブ	ドラゴンクロー	『オーバードライブ』の終わりぎわに攻撃用のアビリティや魔法を使う	10%	30%
闘気スフィア	タイガーファング	『闘気スフィア』の攻撃を敵に当てる	10%	30%
秘技解放・破	クリスタルグラブ	『秘技解放・破』の効果中の『たたかう』で敵をバーストさせる	10%	30%
正拳突き	ヤールングレイプ	『正拳突き』をバースト中の敵に当てる	10%	30%

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
スイングジャイブ	回避失敗時	物理(近接)	──	1	10	1 ヒ2	90	──	30	20
	回避成功時	物理(近接)	──	2	500	2 ヒ4	350	打ち上げ、吹き飛ばし	50	60
相手 クラウド エアリス ユフィ ケット・シー		効果 バック転したあと、連携相手の協力で敵に急接近して蹴る。ティファのみ動作開始から0.23秒間は無敵状態になり、そのときに敵の攻撃をかわすとティファの攻撃が強化版に変わる								
摩天翔		物理(近接)	──	7	115	7 ヒ14	300	打ち上げ、吹き飛ばし	30	40
相手 クラウド レッドXIII		効果 後方宙返り蹴りをしたティファが、連携相手の協力で中距離を飛んでまわし蹴りを連発する								
天昇撃		物理(近接)	──	3	70	3 ヒ6	120	打ち上げ	30	40
相手 バレット エアリス ユフィ ケット・シー		効果 後方宙返り蹴りをしたティファが、連携相手の協力で真上に飛んでアッパーカットを放つ								
チェンジガード		──	──	0	0	0	0	通常ガード	0	20
相手 バレット レッドXIII		効果 目の前に連携相手が現れて2秒ほどガード体勢でかばい、ティファは跳びのいて別行動をとれる状態になる。自分と連携相手は動作開始から0.1秒間は無敵状態になる								

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

ティファが習得できるもの

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ヴィジョンシンセ		魔法	──	5	150	0	ATBゲージ3段階(55秒)	50	60
連携コスト 4 相手 下表参照		効果 攻撃能力を持つ結界で身を守りつつ、自分と連携相手のATBゲージを3段階に増やす							
ユニゾンスピン		魔法	──	12	1100	12 ヒ24	MP消費なし(40秒)	70	60
連携コスト 3 相手 クラウド		効果 クラウドとティファが剣で何度も斬る。ダメージ量はクラウドの魔法攻撃力で決まる							
猛虎ラッシュ	パンチ	物理(近接)	──	14	610	14 ヒ28	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
	ツメ	物理(近接)	──	10	490	10 ヒ20	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3 相手 レッドXIII		効果 ティファとレッドXIIIがターゲットの周囲を行き来しながらパンチやツメで何度も攻撃する							
モーグリダンク	高速スピン	物理(近接)	──	10	200	10 ヒ20	──	70	60
	体当たり	物理(近接)	──	1	900	1 ヒ2	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3 相手 ケット・シー		効果 ティファがモーグリを高速スピンで振りまわし、さらに上空から落として体当たりさせる							

『ヴィジョンシンセ』の連携相手

※○……自分が習得していれば使用できる、
㊫……連携相手が習得していれば使用できる、
×……使用できない

クラウド	×	レッドXIII	×
バレット	○	ユフィ	○
エアリス	○	ケット・シー	㊫

連携相手が習得していれば使用できるもの

使用できるアビリティ	連携相手
チェイスメイト	クラウド
アバランチランブル	バレット
ヘブンズピンボール	エアリス
ビーストハウリング	レッドXIII
ツイストタイフーン	ユフィ

リミット技

※ヒ……相手がヒート状態の場合

レベル	名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	サマーソルト		物理(近接)	──	2	1700	4 ヒ8	打ち上げ	70	60
			効果 バック宙をしながら足を振り上げ、ターゲットを打ち上げる							
2	ドルフィンブロウ		物理(近接)	──	14	2200	50	たたきつけ、打ち上げ	70	60
			効果 回転蹴りの連発で攻撃したあと、イルカの姿が見えるアッパーカットをくり出す							
3	メテオストライク	蹴り	物理(近接)	──	8	1300	0	たたきつけ、打ち上げ	70	60
		爆発	物理(近接)	──	1	1600	50	打ち上げ	70	60
			効果 さまざまな蹴りのあとに跳び、空中から突撃して半径3mの爆発を起こす							



エアリス

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.84を参照

- 【最大コンボ数】地上：5、空中：使用できない
- 『たたかう』で敵を追う弾を飛ばせる。2段目以降はターゲットの近くに別の敵がいると弾の数が増える(2～3段目は最大2発、4～5段目は最大3発)
- 閃光の魔法陣に乗っているときは、『たたかう』が「光線をすばやく9回放つ3コンボ攻撃」に変わるほか、回避の移動距離が長くなって無敵時間も0.17秒に延びるうえに回避中に触れた敵を攻撃できるようになる
- ■ボタンを0.7秒以上長押しすると、『たたかう』が『テンペスト』という別の攻撃に変わる
- ■ボタンのコマンドが『テンペスト』に変わってから1秒未満でボタンを放すと弾を同時に3発飛ばす。それ以降(コマンド表示のバックが青くなったあと)にボタンを放すと着弾時に結晶化して追加ダメージを5回与える弾を飛ばし、弾の命中時にはチョウの姿をした妖精「マジカルサーバント」が30秒間出現する(すでに出現中なら残り時間が数え直しになる)
- マジカルサーバントは、3秒ごとに白い弾を飛ばして近くにいる敵を攻撃する。また、エアリスが特定の行動をとるたびに赤い弾で敵を攻撃する(下表参照)

マジカルサーバントがエアリスの行動に応じて飛ばす赤い弾の数

エアリスの行動	弾の数
○○魔法陣、セイントチャージ(チャージ時)、へんか、みやぶる、敵が対象の魔法(下記や右記以外)	1
アスピル、敵が対象のラ系魔法、バーサク、ストップ	3

エアリスの行動	弾の数
クロノフォース、セイントチャージLv.1、敵が対象のガ系魔法、コメット系魔法	4
光の盾	5

エアリスの行動	弾の数
ジャッジメントレイ	6
生命の鼓動	7
セイントチャージLv.2	8
イノセンスフォース	(※1)

※1……近くにいるすべての敵に1発ずつ(範囲内に敵がいないときはターゲットに1発)

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
杖攻撃(※2)		物理(近接)	―	1	3	1 ヒ2	0	―	30	―
たたかう(通常時)	1～5段目	魔法	―	5	146	5 ヒ10	965	打ち上げ	30	20
たたかう(閃光の魔法陣)	1～3段目	魔法	―	9	63	9 ヒ18	756	打ち上げ	30	20
テンペスト	溜めなし	魔法	―	3	30	3 ヒ6	250	打ち上げ	30	40
テンペスト	溜めあり	魔法	―	6	90	6 ヒ24	400	マジカルサーバント出現	30	40
閃光の魔法陣での回避の攻撃		魔法	―	1	3	1 ヒ2	0	―	30	20
魔法陣ワープ		―	―	0	0	0	0	瞬間移動	0	20
呼び寄せ		魔法	―	1	18	1 ヒ2	70	―	30	20
マジカルサーバントの白い弾		魔法	―	1	8	1 ヒ2	0	―	30	―
マジカルサーバントの赤い弾		魔法	―	1	10	1 ヒ2	0	打ち上げ(※3)	50	―

武器とスキルツリーのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼武器アビリティ									
アスピル (ATBコスト 1)	魔法	―	1	280	1 ヒ2	MP回復	50	40	○
	効果▶ターゲットを追う弾を飛ばし、自分のMPを最大値の6%(相手がバースト中なら16%)回復する								
イノセンスフォース (ATBコスト 1)	魔法	―	1	320	1 ヒ2	―	50	40	
	効果▶その場で杖を振りまわしたあと、自分の周囲4.5m以内にいる敵を魔法の衝撃波で押し返す								
聖なる魔法陣 (ATBコスト 1)	魔法	―	0	0	0	魔法陣設置(180秒)	0	40	○
	効果▶指定した味方の足元に半径5.5mの魔法陣を180秒間設置し、乗っている味方を「敵にダメージを与える魔法(グラビデ系をのぞく)を使うと、同じ魔法がもう1回発動する状態」にする。追加で発動する魔法は、消費MPが30%に減り、威力とバースト値が半分になる								
クロノフォース (ATBコスト 1)	魔法	―	1	100	1 ヒ2	ストップ(1秒)、吹き飛ばし	30	40	○
	効果▶自分の周囲3.65mに結界を30秒間張り、範囲内にいる敵が何らかの攻撃をはじめるたびにダメージを与えつつストップ状態にする。このストップ効果は、相手の持続時間の減少(→P.74)が起こらないものの、キープ値が高くてひるまない相手には無効となる								

※2……『たたかう』『テンペスト』『イノセンスフォース』『ブライトブラスト(溜め時)』の動作中に振る杖の攻撃(技によっては2回当たる)
※3……『たたかう』『テンペスト』『イノセンスフォース』『ジャッジメントレイ』以外で発動した場合は「―」

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
閃光の魔法陣	魔法	—	0	0	0	魔法陣設置(180秒)	0	40	○
ATBコスト 1	効果▶指定した味方の足元に半径8mの魔法陣を180秒間設置し、乗っている味方を「魔法の詠唱中は敵の攻撃でダメージなどを受けない状態」にする。エアリスが乗っているときは、『たたかう』が強化版になるうえ、回避の性能(移動距離と無敵時間)が上がって攻撃能力も持つ								
光の盾	魔法	—	最大60	各2	0	光の盾設置(60秒)	50	40	○
ATBコスト 1	効果▶目の前に半径1.3mの光の盾を60秒間設置する。光の盾は敵が撃ってきた弾などを打ち消し、小型の敵の接近を食い止め、触れている敵に1秒間隔でダメージを与える。同時に設置できる光の盾は3個までで、4個目以降を設置すると古いものから順に消える								
応援の魔法陣	魔法	—	0	0	0	魔法陣設置(180秒)	0	40	○
ATBコスト 1	効果▶指定した味方の足元に半径5.5mの魔法陣を180秒間設置し、乗っている味方を「ATBゲージが増える行動をとると、その30%だけ仲間全員のATBゲージが増える状態」にする								
ジャッジメントレイ	魔法	—	10	328	10	バ ダメージ倍率+20%	50	60	○
ATBコスト 1	効果▶射程の長い光線をターゲットの方向へ3秒ほど照射し、ダメージを最大10回与える。相手がバースト中なら、ダメージ倍率(%)を2ずつ上げる								
生命の鼓動	回復	—	0	0	0	蘇生、HP回復、治療	0	60	○
ATBコスト 2	効果▶仲間全員の戦闘不能状態を解除し、HPを最大値の25%回復し、弱体化効果(スタン、蘇生不可、ギ族の呪い、死の宣告をのぞく)を解除したあと、自分は戦闘不能状態になる								
▼スキルツリーのアビリティ									
セイントチャージ チャージ	魔法	—	0	0	0	魔法攻撃力アップ(永続)、魔法防御力ダウン(永続)	0	60	○
セイントチャージ 弾	魔法	—	4か8	各150	各1 ヒ各2	打ち上げ、たたきつけ	50	60	○
ATBコスト 1	効果▶魔力のチャージをはじめ、魔法攻撃力+10%と魔法防御力−10%の状態になる。このときに再使用すると4発の弾で敵を攻撃しつつチャージが解除される。チャージ開始から30秒後まで再使用を待つと、ステータスの変化量が20%になるうえ、攻撃がLv.2になって弾が8発に増える								
ファイアウェーブ	魔法	炎	1	100	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶扇状の範囲内にいる敵に炎属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
ブリザドウェーブ	魔法	氷	1	100	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶扇状の範囲内にいる敵に氷属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
サンダーウェーブ	魔法	雷	3	100	1 ヒ2	打ち上げ、たたきつけ	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶扇状の範囲内にいる敵に雷属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
エアロウェーブ	魔法	風	1	100	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果▶扇状の範囲内にいる敵に風属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								

アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量

名前	習得できる武器	熟練度ボーナスの獲得条件	熟練度の上昇量	
			アビリティ使用時	ボーナス獲得時
アスピル	(なし)	—	(習得済)	(習得済)
イノセンスフォース	(なし)	—	(習得済)	(習得済)
聖なる魔法陣	ガードロッド	『聖なる魔法陣』の効果を発動させる(獲得は効果中に1回のみ)	10%	30%
クロノフォース	タイムレスロッド	『クロノフォース』で敵をストップ状態にする	10%	30%
閃光の魔法陣	エンプレスロッド	『閃光の魔法陣』の上に乗って『たたかう』で敵にトドメを刺す	10%	30%
光の盾	ウィザードロッド	『光の盾』で敵の攻撃を防ぐ(獲得は効果中に1回のみ)	10%	30%
応援の魔法陣	ワイザーロッド	『応援の魔法陣』の効果を発動させる(獲得は効果中に1回のみ)	10%	30%
ジャッジメントレイ	プリズムロッド	『ジャッジメントレイ』をバースト中の敵に当てる	10%	30%
生命の鼓動	ガンバンテイン	『生命の鼓動』でHP残り25%以下か戦闘不能状態の仲間を回復する	20%	60%

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ソウルメイトサポート	魔法	—	0	0	0	120	攻守援護(200秒)	0	40
相手 クラウド バレット レッドXIII	効果▶連携相手が「エアリス操作時のみ下記の行動をとる状態」になる。このコマンドには、260秒(効果時間+60秒)のクールタイムがあり、効果時間とクールタイムの残り具合は R1 ボタン入力中に表示されるコマンドゲージで確認可能(コマンドが青く光ると使用できる) ● 通常はエアリスからやや離れた位置に立ち、少し歩いたり敵の攻撃をガードしたりする ● エアリスが敵を攻撃すると、同じ相手に『たたかう』を仕掛ける(『オート○○』マテリアの効果は発揮されない)。その攻撃のヒット時は、ATB増加量の20%だけエアリスのATBゲージも増える ● エアリスが敵に吹き飛ばされたとき、その背後に瞬間移動して転倒しないように受け止める(この動作中は、エアリスと連携相手が攻撃無効状態になる)								

次ページへつづく

エアリス：連携アクション(つづき)

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
チェンジガード		―	―	0	0	0	0	通常ガード	0	20
相手 誰でも		効果 目の前に連携相手が現れて2秒ほどガード体勢でかばい、エアリスは跳びのいて別行動をとれる状態になる。自分と連携相手は動作開始から0.1秒間は無敵状態になる								
ブライトブラスト	基本	魔法	―	1	40	1 ヒ2	0	―	30	40
	溜め	魔法	―	1	600	5 ヒ10	800	吹き飛ばし	50	40
相手 ティファ ユフィ ケット・シー		効果 エアリスが魔力を正面に放つ。ボタンの長押しでパワーを1秒以上溜めると、連携相手がMPを「最大MPの10%」だけ分け与えてくれるうえ、攻撃が大幅に強化される								

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

エアリスが習得できるもの

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ヴィジョンシンセ		魔法	―	5	150	0	ATBゲージ3段階(55秒)	50	60
連携コスト 4 相手 下表参照		効果 攻撃能力を持つ結界で身を守りつつ、自分と連携相手のATBゲージを3段階に増やす							
スウィートギャングスター	弾	物理(遠隔)	―	15	565 バ665	15 ヒ30	バースト時間+1秒	70	60
	魔法	魔法	―	15	535 バ635	15 ヒ30	バースト時間+1秒	70	60
連携コスト 3 相手 バレット		効果 サングラス姿になったエアリスとバレットが、弾や魔法をマシンガンのように連射する							
ヘブンズピンボール	体術	物理(近接)	―	11	600	11 ヒ22	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
	魔法球	魔法	―	9	500	9 ヒ18	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3 相手 ティファ		効果 エアリスが敵を封じた結界内で、魔法球とティファが反射するように行き来して攻撃する							
プラネットロア		魔法	―	6	1100	6 ヒ12	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3 相手 レッドXIII		効果 レッドXIIIの咆哮にエアリスが魔力を与え、敵の足元から浮かべた巨大な魔力球を爆発させる							
どっかんばっかん砲		魔法	―	5	1100	5 ヒ10	MP消費なし(40秒)	70	60
連携コスト 3 相手 ケット・シー		効果 エアリスが作り上げた魔力の球をモーグリが飲みこみ、口から強烈な光線を放つ							

『ヴィジョンシンセ』の連携相手

※○……自分が習得していれば使用できる、
㊫……連携相手が習得していれば使用できる、
×……使用できない

クラウド	○	レッドXIII	×
バレット	×	ユフィ	○
ティファ	㊫	ケット・シー	×

連携相手が習得していれば使用できるもの

使用できるアビリティ	連携相手
マジカルブルーム	クラウド
パッションハートビート	バレット
マリオネットサーカス	レッドXIII
ハイパー分身の術	ユフィ
ジャイアントモーグリ	ケット・シー

リミット技

レベル	名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	癒しの風	回復	―	0	0	0	HP回復	0	60
		効果 バトルメンバー全員のHPを最大値の50%回復する							
2	星の守護	―	―	0	0	0	シールド(60秒)	0	60
		効果 バトルメンバー全員をシールド状態にする。使用できるのはバトル中に1回のみ							
3	怒りの烙印	―	―	0	0	0	リミットゲージ1000増加	0	60
		効果 自分以外のバトルメンバーのリミットゲージを満タンにする(相手がかなしい状態のときは800増やす)							

レッドXIII

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.86を参照

- 【最大コンボ数】地上：3、空中：使用できない
- □ボタンを長押しすると、専用の攻撃に移ってコンボが終わる。この動作直後に□ボタンを押すとコンボを2段目から再開できる
- 敵の攻撃をガードで防いだ直後に、R1ボタンを放して□ボタンを押すと、『スピンカウンター』で反撃できる（R1ボタンを押したままだと使用できない）
- リベンジモード（→P.86）の効果中は、大半の攻撃で追撃が発生し、敵のHPをより多く減らせる

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
▼通常時										
たたかう	1〜3段目	物理（近接）	──	7	140	7 ヒ14	655	打ち上げ	30	20
	長押し	物理（近接）	──	8	24	4 ヒ8	200	──	30	20
スピンカウンター		物理（近接）	──	2	100	2 ヒ4	400	たたきつけ	50	40
リベンジモード発動		物理（遠隔）	──	1	100	1 ヒ2	400 バ560	打ち上げ	30	20
呼び寄せ		魔法	──	1	18	1 ヒ2	70	──	30	20
▼リベンジモード時										
たたかう	1〜3段目 ツメ	物理（近接）	──	9	160	9 ヒ18	855	打ち上げ	30	20
	1〜3段目 追撃	物理（近接）	──	8	33	8 ヒ16	175	たたきつけ、打ち上げ	30	20
	長押し ツメ	物理（近接）	──	8	24	4 ヒ8	200	──	30	20
	長押し 追撃	物理（近接）	──	6	6	3 ヒ6	36	──	30	20
スピンカウンター		物理（近接）	──	2	100	2 ヒ4	400	たたきつけ	50	40
ドレインバイト	基本	物理（近接）	──	6	170	6 ヒ12	150 バ210	打ち上げ、HP回復	30	40
	回避直後	物理（近接）	──	3	30	3 ヒ6	60 バ84	打ち上げ、HP回復	30	60
呼び寄せ		魔法	──	1	18	1 ヒ2	70	──	30	20

武器とスキルツリーのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

※リベンジモード時に専用の攻撃が追加発動するアビリティには、そのデータをリベンジとして記載している

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼武器アビリティ										
スピンファング	基本	物理（近接）	──	6	420	6 ヒ12	打ち上げ、たたきつけ	50	40	○
	リベンジ	物理（近接）	──	1	105	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	
	ATBコスト 1	効果 ジャンプして縦回転しながら攻撃をくり出す。リベンジモード中は着地時に衝撃波を放つ								
スーパーガード	ガード体勢	──	──	0	0	0	専用ガード	0	20	○
	反撃	物理（近接）	──	3	150	3 ヒ6	──	50	40	
	リベンジ	物理（近接）	──	1	38	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	
	ATBコスト 1	効果 4秒ほど強力なガード体勢をとる（→P.72）。発動中は『たたかう』コマンドが『反撃』に変わり、□ボタンを押すとガード体勢を中断してツメ攻撃に移る（リベンジモード中は弾も飛ばす）								
スターダストレイ	基本	魔法	──	16	880	16 ヒ32	──	50	60	○
	リベンジ	魔法	──	1	220	1 ヒ2	打ち上げ	50	60	
	ATBコスト 2	ターゲットとその周囲7m以内にいる敵に何度もダメージを与える								
クレセントクロー	基本	物理（近接）	──	3	300	3 ヒ6	打ち上げ、吹き飛ばし	50	40	○
	リベンジ	魔法	──	3	580	3 ヒ6	打ち上げ	50	40	
	ATBコスト 1	効果 前進しながらツメを3回振る。リベンジモード中は、ツメの威力の合計が「120」になって攻撃範囲が広がるうえ、リベンジゲージを全消費して三日月型の弾を3回飛ばす								
アイシクルロアー		物理（遠隔）	氷	1	15	0.3 ヒ0.6	打ち上げ	50	40	○
	ATBコスト 1	効果 自分を「敵の攻撃を受けるたびに氷刃を飛ばして反撃する状態」にする（氷刃を合計50発飛ばすと効果が切れる）。氷刃のヒット時はリベンジゲージが2増える								
ルナティックハイ		──	──	0	0	0	ヘイスト（60秒）	0	40	○
	ATBコスト 2	効果 リベンジモード中のみ使用可能。バトルメンバー全員をヘイスト状態にする								

次ページへつづく

レッドXIII：武器とスキルツリーのアビリティ(つづき)

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
戦士の癒し	回復	――	0	下記	0	HP回復	0	40	○
ATBコスト 1	効果 リベンジゲージを全消費し、バトルメンバー全員のHPを「リベンジゲージがたまっている割合×レッドXIIIの最大HPの40%」ぶん回復する								
戦士の鼓舞	――	――	0	下記	0	ATBゲージ増加	0	40	○
ATBコスト 2	効果 リベンジゲージを全消費し、バトルメンバー全員のATBゲージを「リベンジゲージがたまっている割合×1350」ぶん増やす(リベンジゲージが満タンなら最大値の45%増加)								
デッドリーリーパー 1撃目	物理(近接)	――	1	100	1 ヒ2	たたきつけ	50	40	○
デッドリーリーパー 2撃目	物理(近接)	――	1	1100	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	
デッドリーリーパー リベンジ	物理(近接)	――	1	300	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	
ATBコスト 1	効果 跳んでツメを振り下ろし、ヒット時は2撃目を仕掛ける(リベンジモード中は爆発も追加)。2撃目と爆発の威力は、レッドXIIIのHPが残り少なくなるほど上がる(HPが満タンのときのダメージ量はゼロで、残りHPが1に近づくほど「記載の威力で与えるダメージ量」まで増えていく)								
▼スキルツリーのアビリティ									
スレッドファング	物理(近接)	――	6	2000	5 ヒ10	打ち上げ、たたきつけ	50	60	○
ATBコスト 2	効果 リベンジモード中のみ使用可能。2秒ほどガード体勢をとり、ガードに成功すると強力な反撃を仕掛けたあと、リベンジゲージを全消費してリベンジモードが解除される								
ファイアチェイン	魔法	炎	3	50	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	40	×
ATBコスト 1	効果 炎の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ軽く吹き飛ばす。ヒット時はATBゲージが450増える								
ブリザドチェイン	魔法	氷	11	50	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 氷の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ冷気に閉じこめる。ヒット時はATBゲージが450増える								
サンダーチェイン	魔法	雷	5	50	1 ヒ2	打ち上げ、たたきつけ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 雷の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ打ち上げて地面に落とす。ヒット時はATBゲージが450増える								
エアロチェイン	魔法	風	3	50	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 風の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ引き寄せる。ヒット時はATBゲージが450増える								

アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量

名前	習得できる武器	熟練度ボーナスの獲得条件	熟練度の上昇量	
			アビリティ使用時	ボーナス獲得時
スピンファング	(なし)	――	(習得済)	(習得済)
スーパーガード	(なし)	――	(習得済)	(習得済)
スターダストレイ	ミスリルカラー	『スターダストレイ』の攻撃に2体以上の敵を巻きこむ	20%	60%
クレセントクロー	リベリオンカラー	『クレセントクロー』で敵にトドメを刺す	10%	30%
アイシクルロアー	シルバーカラー	『アイシクルロアー』のカウンター(氷刃)で敵の弱点属性を突く	10%	30%
ルナティックハイ	アメジストカラー	『ルナティックハイ』の効果を3人の味方に同時に付与する	20%	60%
戦士の癒し	ゴールドカラー	『戦士の癒し』をリベンジゲージが満タンのときに使う	10%	30%
戦士の鼓舞	マジックカラー	『戦士の鼓舞』をリベンジゲージが満タンのときに使う	20%	60%
デッドリーリーパー	ブリーシンガメン	『デッドリーリーパー』をHP残り25%以下のときに使う	10%	30%

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ファントムバイト 回避失敗時	物理(近接)	――	1	10	1 ヒ2	90	――	30	20
ファントムバイト 回避成功時	物理(近接)	――	2	500	2 ヒ4	350	打ち上げ、吹き飛ばし	50	60
相手 クラウド バレット ケット・シー	効果 跳びのいたあと、連携相手の協力で敵に急接近して噛みつく。レッドXIIIのみ動作開始から0.23秒間は無敵状態になり、そのときに敵の攻撃をかわすと攻撃が強化版になる								
ワイルドラン 基本	物理(近接)	――	2	22	1.25 ヒ2.5	0	攻撃無効化、通常ガード	30	40
ワイルドラン 追撃	物理(遠隔)	――	3	25	3 ヒ6	0	打ち上げ、たたきつけ	30	40
相手 誰でも	効果 通常ガードの体勢のまま体当たりし、ターゲットに接近したときは噛みつき(リベンジモード時は追撃も発生)、連携相手がP.99の攻撃をくり出す。動作開始から0.17秒間は「拘束技以外を完全に防ぐ状態」になる(ジャストガードは発生しない)								
ダブルガード	――	――	0	0	0	0	ダブルガード	0	60
相手 ティファ エアリス ユフィ	効果 連携相手を呼び寄せ、押したボタンを両方とも放すまで強力なガード体勢をとる(→P.72)								

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

レッドXIIIが習得できるもの

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ユニオンライオット	魔晄	魔法	―	1	80	1 ヒ2	打ち上げ	70	60
	ツメ	物理(近接)	―	4	380	4 ヒ8	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
	剣	物理(近接)	―	3	670	3 ヒ6	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3	相手 クラウド	効果 クラウドが魔晄を飛ばしたあと、レッドXIIIのツメとクラウドの剣で何度も攻撃する							
ぶっとびビースト	弾	魔法	―	11	135	11 ヒ22	打ち上げ	70	60
	ツメ	物理(近接)	―	3	165	3 ヒ6	打ち上げ	70	60
	体当たり	魔法	―	1	800	1 ヒ2	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3	相手 バレット	効果 レッドXIIIのツメとバレットの弾で何度も攻撃したあと、バレットがレッドXIIIを投げつける							
ビーストハウリング		物理(近接)	―	8	1100 バ1300	8 ヒ16	バースト時間+2秒	70	60
連携コスト 3	相手 ティファ	効果 ティファがレッドXIIIに乗って、敵の周囲を飛んで攻撃したあと、上空から体当たりする							
マリオネットサーカス	体当たり	魔法	―	6	430 バ430	6 ヒ12	打ち上げ	70	60
	最後の一撃	物理(近接)	―	1	670 バ870	1 ヒ2	バースト時間+2秒	70	60
連携コスト 3	相手 エアリス	効果 エアリスの魔法の糸であやつられたレッドXIIIが、周囲を飛びまわって体当たりする							
ブルートバディ	ツメ	物理(近接)	―	3	140	3 ヒ6	たたきつけ、打ち上げ	70	60
	手裏剣斬り	物理(近接)	―	1	70	1 ヒ2	打ち上げ	70	60
	手裏剣投げ	物理(遠隔)	―	4	90	4 ヒ8	打ち上げ	70	60
	体当たり	物理(近接)	―	1	800	1 ヒ2	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3	相手 ユフィ	効果 ユフィとふたりで何度も攻撃したあと、ユフィがレッドXIIIに乗って体当たりする							
にゃんこ突進	メガホン	物理(近接)	―	7	340	7 ヒ14	たたきつけ、打ち上げ	70	60
	ツメ	物理(近接)	―	3	800	3 ヒ6	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
	体当たり	物理(近接)	―	2	240	2 ヒ4	たたきつけ	70	60
連携コスト 3	相手 ケット・シー	効果 ケット・シーがレッドXIIIに乗って敵に接近し、メガホンやツメや体当たりで攻撃する							

『ヴィジョンシンセ』の連携相手

※㊫……連携相手が習得していれば使用できる、
×……使用できない

クラウド	㊫	エアリス	×
バレット	㊫	ユフィ	㊫
ティファ	×	ケット・シー	×

連携相手が習得していれば使用できるもの

使用できるアビリティ	連携相手
猛虎ラッシュ	ティファ
プラネットロア	エアリス
もぐもぐバウンド	ケット・シー
ヴィジョンシンセ	左表参照

※レッドXIIIは『ヴィジョンシンセ』を習得できない

リミット技

※ヒ……相手がヒート状態の場合

レベル	名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	ブラッドファング		物理(近接)	―	4	1650	5 ヒ10	吹き飛ばし、HP&MP回復	70	60
			効果 キバで4回攻撃しつつ、自分のHPを最大値の10%×2回、MPを最大値の30%回復する							
2	ハウリングムーン	ツメ	物理(近接)	―	3	300	0	打ち上げ	70	60
		咆哮	物理(遠隔)	―	1	1900	50	リベンジモード(90秒)	70	60
			効果 ツメでの連続攻撃のあと高く跳び、咆哮して半径10mの範囲を攻撃しつつリベンジモード(持続時間はリベンジゲージの量に関係なく90秒)になる							
3	アースレイヴ	ツメやキバ	物理(近接)	―	12	1300	0	吹き飛ばし、打ち上げ	70	60
		隆起	物理(近接)	―	1	1600	50	打ち上げ	70	60
			効果 ツメやキバでの猛攻のあと、急降下で地面を隆起させて周囲10mの範囲を攻撃する							

ユフィ

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.88を参照

手裏剣が手元にあるとき

- 【最大コンボ数】地上：3～4、空中：4
- 地上での『たたかう』の2段目は高速回転する手裏剣で6回ダメージを与えるが、■ボタンを押すのが早いと6ヒットする前に3段目に移る。また、3段目の攻撃は、2段目が4ヒット以下だと右回転斬りからのジャンプ斬りに、5ヒット以上だと左右の袈裟斬りに変化し、さらに■ボタンを押すと本来の3段目もくり出せる
- 地上での回避の動作中に■ボタンを押すと、「その場で手裏剣を振る→前方へ飛びながらスピン攻撃→通常の『たたかう』の2段目以降」のコンボで攻撃可能
- 地上と空中のどちらでも、■ボタンを長押しすると跳びのきながら手裏剣で斬り（ヒット時は突風で手前側に打ち上げる）、そこでコンボが終わる

手裏剣が手元にないとき（素手状態）

- 【最大コンボ数】地上：3、空中：4
- 固有アビリティの『手裏剣投げ』をはじめ、武器アビリティの『風林火山』『やぶからぼう』などで手裏剣を投げると、素手状態になる
- 地上での『たたかう』が魔法タイプの遠距離攻撃『忍術』に、空中での『たたかう』が素手による攻撃に変わり、武器アビリティ『つむじかぜ』が専用の攻撃方法になる。『忍術』は、武器アビリティの『忍術変化・〇』で属性を付与可能
- 地上で■ボタンを長押しすると、手裏剣を回収しつつ3方向に衝撃波を走らせ、そこでコンボが終わる
- 地上回避の動作中に■ボタンを押すと、出現場所の周囲を3周半する光の輪で攻撃する

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
▼手裏剣が手元にあるとき										
たたかう（地上）	1～3段目（連打）	物理（近接）	──	5	130	5 ヒ10	585	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	1～4段目（遅め）	物理（近接）	──	13	330	13 ヒ26	1385	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	長押し 手裏剣	物理（近接）	──	1	20	1 ヒ2	100	打ち上げ	30	20
	長押し 突風	魔法	風	1	10	1 ヒ2	50	打ち上げ	30	20
たたかう（地上回避直後）	1段目	物理（近接）	──	1	8	1 ヒ2	105	──	30	20
	2段目	物理（近接）	風	2	40	2 ヒ4	250	打ち上げ	30	20
たたかう（空中）	1～4段目	物理（近接）	──	4	112	4 ヒ8	760	打ち上げ、たたきつけ	30	20
手裏剣投げ		物理（遠隔）	──	59	各2	各0.1 ヒ各0.2	各10 バ各12	──	30	20
呼び寄せ		物理（近接）	──	1	20	1 ヒ2	70	──	30	20
▼手裏剣が手元にないとき（素手状態）										
忍術（地上）（※1）	1～3段目	魔法	（※1）	5	105	3.5 ヒ7	745	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	長押し	魔法	──	1	80	1 ヒ2	400	引き寄せ	30	20
忍術（回避直後）（※1）		魔法	（※1）	4	40	2 ヒ4	240	打ち上げ	30	20
たたかう（空中）	1～4段目	物理（近接）	──	7	105	12 ヒ24	800	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	長押し	物理（近接）	──	3	56	4 ヒ8	340	たたきつけ	30	20
回収		物理（近接）	──	1	10	1 ヒ2	105 バ147	引き寄せ、打ち上げ	30	20
呼び寄せ		物理（近接）	──	1	20	1 ヒ2	70	──	30	20

武器とスキルツリーのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼武器アビリティ										
風林火山	手裏剣斬り	物理（近接）	──	2	150	2 ヒ4	与ダメージ増加（動作中）	50	40	○
	手裏剣投げ	物理（遠隔）	──	3	300	0	──	50	40	
ATBコスト 1		効果 空中可 手裏剣を振ったり投げたりする。手裏剣を投げた直後には「与えるダメージ量が1.3倍に増える」「コマンド名が『超・風林火山』に変わる」といった状態になり、動作中につぎの技や魔法のコマンドを入力して絶え間なく行動すれば、それらの攻撃のダメージ量も増やせるほか、コマンド名が『超・風林火山』のまま持続する								
超・風林火山		物理（近接）	──	7	600	7 ヒ14	──	50	60	○
ATBコスト 1		効果 空中可 『風林火山』の強化効果を得たまま、手裏剣を何度も振りまわして攻撃する								

※1……『忍術変化・〇』の効果中は、対応する属性が攻撃に付与され、名前の末尾に属性名が付く

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
くもがくれ	──	──	0	0	0	──	0	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 煙に隠れて少し移動する。使用時にATBゲージが1000増えるほか、動作開始から0.4秒間は無敵状態になり、そのときに敵の攻撃をかわすとATBゲージがさらに800増える								
忍術変化・炎氷雷風	──	──	0	0	0	属性付与(240秒)	0	40	○
ATBコスト 1	効果 4属性(炎、氷、雷、風)の『忍術変化・○』を方向キーの左右で選んで使い、自分を「使った技に対応する属性が『忍術』『邪鬼退散』『きつねび』に付与される状態」にする								
やぶからぼう 蹴り	物理(近接)	──	1	10	1 ヒ2	──	50	40	○
やぶからぼう 手裏剣	物理(遠隔)	──	1	260	0	──	50	40	
やぶからぼう 竜巻	物理(遠隔)	風	3	30	3 ヒ6	打ち上げ	50	40	
ATBコスト 1	効果 空中可 まわし蹴りで手裏剣を飛ばして竜巻を起こす。動作開始から0.33秒間は無敵状態になるうえ、ダメージリアクションや弱体化効果で自由に動けないときでも発動できる								
つむじかぜ(通常時) 手裏剣	物理(遠隔)	──	6	180	6 ヒ12	引き寄せ	50	40	○
つむじかぜ(通常時) 風	魔法	風	1	300	1 ヒ2	──	50	40	
ATBコスト 1	効果 手裏剣を投げて渦巻く風を起こし、範囲内にいる敵にダメージを与えつつ引き寄せる								
つむじかぜ(素手時)	物理(遠隔)	風	1	200	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 飛んでいる手裏剣の周囲に突風を起こし、範囲内にいる敵にダメージを与えつつ引き寄せる。通常時とは異なり、連携ゲージは増やせないが、ヒット時にATBゲージが500増える								
分身の術	──	──	0	0	0	分身(90秒)	0	40	○
ATBコスト 1	効果 空中可 ユフィと同じ行動をする分身(ユフィ人形)を呼び出す。分身による行動は、威力とバースト値は本来の20%、ATBコストと消費MPとATBゲージ増加量はゼロ								
いだてんだー	物理(遠隔)	──	10前後	各80	各1 ヒ各2	打ち上げ、たたきつけ	50	40	○
ATBコスト 1	効果 空中可 投げた手裏剣がサボテンダーのように空中を走りまわり、すべての敵に順にダメージを与えることを10秒間くり返してからユフィの手元にもどる								
邪鬼退散(※1) Lv.1	魔法	(※1)	1	180(※2)	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	○
邪鬼退散(※1) Lv.2	魔法	(※1)	1	450(※2)	1 ヒ2	打ち上げ	50	60	
邪鬼退散(※1) Lv.3	魔法	(※1)	1	900(※2)	1 ヒ2	打ち上げ	50	60	
ATBコスト 1	効果 空中可 ターゲットがいる場所に半径2m(Lv.3は半径4m)の爆発を起こす。1〜3のレベルがあり(下記参照)、レベルが高いほど威力やキープ値が上がる								
邪気吸収 Lv.1	魔法	──	1	150	1 ヒ2	引き寄せ、HP&MP回復	50	40	○
邪気吸収 Lv.2	魔法	──	1	380	1 ヒ2	引き寄せ、HP&MP回復	50	60	
邪気吸収 Lv.3	魔法	──	1	820	1 ヒ2	引き寄せ、HP&MP回復	50	60	
ATBコスト 1	効果 空中可 ターゲットがいる場所に半径2m(Lv.3は半径4m)の爆発を起こし、自分のHPとMPを「最大値の5%×巻きこんだ敵の数」だけ回復する(『分身の術』の分身による攻撃ではHPとMPが回復しない)。1〜3のレベルがあり(下記参照)、レベルが高いほど威力とキープ値が上がるほか、HPとMPの回復量(最大値に対する割合)が「Lv.2なら10%、Lv.3ならHPが25%&MPが20%」に増える								

※2……『忍術変化・○』の効果中は、威力が「Lv.1:200、Lv.2:500、Lv.3:1000」に上がる

次ページへつづく

『邪鬼退散』『邪気吸収』のレベルの仕組み

- 『邪鬼退散』や『邪気吸収』のコマンドの右側には最大6マスの「忍術ゲージ」が表示されており、その量に応じて技のレベル(初期レベルは1、最大は3)が変わる
- 忍術ゲージは、ユフィがATBゲージを消費するたびに連携ゲージと同じ仕組みで増える(→P.72)
- 『邪鬼退散』や『邪気吸収』は、忍術ゲージが3マスたまるとLv.2に、6マスたまるとLv.3に上がる
- 『邪鬼退散』か『邪気吸収』を使ったあとは、忍術ゲージがゼロになり、どちらの技もLv.1にもどる

アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量

名前	習得できる武器	熟練度ボーナスの獲得条件	熟練度の上昇量 アビリティ使用時	熟練度の上昇量 ボーナス獲得時
風林火山	(なし)	──	(習得済)	(習得済)
くもがくれ	(なし)	──	(習得済)	(習得済)
忍術変化・炎氷雷風	十字手裏剣	『忍術変化・炎氷雷風』の効果中に忍術で敵の弱点属性を突く	(習得済)	(習得済)
やぶからぼう	スピンダガー	『やぶからぼう』で敵にトドメを刺す	10%	30%
つむじかぜ	ツインヴァイパー	『つむじかぜ』の攻撃に2体以上の敵を巻きこむ	10%	30%
分身の術	イーグルハンター	『分身の術』の効果中に敵にトドメを刺す	10%	30%
いだてんだー	影月輪	『いだてんだー』の攻撃に2体以上の敵を巻きこむ	10%	30%
邪鬼退散	クリスタルクロス	『邪鬼退散』がLv.3のときの攻撃を敵に当てる	20%	60%
邪気吸収	風魔手裏剣	『邪気吸収』がLv.3のときの攻撃を敵に当てる	20%	60%

ユフィ：武器とスキルツリーのアビリティ(つづき)

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼スキルツリーのアビリティ									
疾風迅雷 手裏剣	物理(近接)	―	3	400	3 ヒ6	―	50	60	○
疾風迅雷 落雷	物理(近接)	―	2	1700	2 ヒ4	打ち上げ、たたきつけ	50	60	
ATBコスト 3	効果 空中可 連携アビリティなどで3段階に増えたATBゲージが満タンのときのみ使用可能。やや前方へ跳んで手裏剣で3回攻撃し、ヒット時には物理タイプで無属性の落雷攻撃を追加する								
ファイアチェイン	魔法	炎	1	50	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 炎の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ軽く吹き飛ばす。ヒット時はATBゲージが450増える								
ブリザドチェイン	魔法	氷	9	50	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 氷の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ冷気に閉じこめる。ヒット時はATBゲージが450増える								
サンダーチェイン	魔法	雷	3	50	1 ヒ2	打ち上げ、たたきつけ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 雷の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ打ち上げて地面に落とす。ヒット時はATBゲージが450増える								
エアロチェイン	魔法	風	1	50	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 空中可 風の弾を飛ばし、ターゲットとその周囲20m以内にいる敵のうち最寄りの1体にダメージを与えつつ引き寄せる。ヒット時はATBゲージが450増える								

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ロックオン手裏剣	物理(遠隔)	―	7	50	3	0	打ち上げ	30	20
相手 クラウド バレット ティファ	効果 空中可 ユフィが手裏剣を投げて敵を攻撃し、連携相手がP.99の攻撃をくり出す								
シノビシュート改 回避失敗時	物理(近接)	―	1	10	1 ヒ2	90	―	30	60
シノビシュート改 回避成功時	物理(近接)	―	2	500	2 ヒ4	350	打ち上げ	50	60
相手 誰でも	効果 バック転したあと、連携相手の協力で敵に急接近して手裏剣で斬る。ユフィのみ動作開始から0.23秒間は無敵状態になり、そのときに敵の攻撃をかわすと攻撃が強化版になる								
きつねび(※1) 基本	魔法	(※1)	1	40	1 ヒ2	0	―	30	40
きつねび(※1) 溜め	魔法	(※1)	3	300	3 ヒ6	800	打ち上げ	30	40
相手 エアリス レッドXIII ケット・シー	効果 空中可 ユフィが弾を飛ばす。ボタンの長押しでパワーを1秒以上溜めると大幅に強化される								

※1……『忍術変化・○』の効果中は、対応する属性が攻撃に付与され、名前の末尾に属性名が付く

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

ユフィが習得できるもの

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ヴィジョンシンセ	魔法	―	5	150	0	ATBゲージ3段階(55秒)	50	60
連携コスト 4 相手 右表参照	効果 攻撃能力を持つ結界で身を守りつつ、自分と連携相手のATBゲージを3段階に増やす							
雲外蒼天 剣	物理(近接)	―	3	350 バ450	3 ヒ6	たたきつけ、打ち上げ	70	60
雲外蒼天 手裏剣	物理(近接)	―	10	100 バ100	10 ヒ20	打ち上げ	70	60
雲外蒼天 爆弾	物理(遠隔)	―	4	650 バ750	4 ヒ8	バースト時間+2秒	70	60
連携コスト 3 相手 クラウド	効果 ユフィの手裏剣とクラウドの剣で何度も攻撃したあと、ユフィ特製の爆弾を4発落とす							
ツイストタイフーン	物理(遠隔)	―	16	1100 バ1300	16 ヒ32	バースト時間+2秒	70	60
連携コスト 3 相手 ティファ	効果 ユフィが手裏剣を投げて攻撃したあと、手裏剣を車輪がわりにしてティファと一緒に突撃する							
ハイパー分身の術 人形攻撃	魔法	―	13	550	13 ヒ26	たたきつけ、打ち上げ	70	60
ハイパー分身の術 弾	魔法	―	1	550	1 ヒ2	MP消費なし(40秒)	70	60
連携コスト 3 相手 エアリス	効果 ユフィの分身である人形2体が敵を斬り、ユフィ本人はエアリスの魔力を巨大な弾に変えて撃つ							
クポ車輪の術	魔法	―	6	1100	6 ヒ12	MP消費なし(40秒)	70	60
連携コスト 3 相手 ケット・シー	効果 ユフィのシノビの秘技でモーグリが高速スピンし、中距離を進みながら何度も攻撃する							

『ヴィジョンシンセ』の連携相手

※○……自分が習得していれば使用できる、
㊫……連携相手が習得していれば使用できる、
×……使用できない

クラウド	×	エアリス	㊫
バレット	○	レッドⅩⅢ	○
ティファ	㊫	ケット・シー	㊫

連携相手が習得していれば使用できるもの

使用できるアビリティ	連携相手
迅雷風烈	クラウド
シノビマシンガン	バレット
ブルートバディ	レッドⅩⅢ

リミット技

※ヒ……相手がヒート状態の場合

レベル	名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	血祭		物理(近接)	—	11	1700	5 ヒ10	たたきつけ、打ち上げ	70	60
			効果▶すばやく前進しながら身をひるがえし、手裏剣で何度も攻撃する							
2	生者必滅	手裏剣斬り	物理(近接)	—	9	1840	50	打ち上げ、たたきつけ	70	60
		手裏剣投げ	物理(遠隔)	—	4	360	0	打ち上げ	70	60
			効果▶ダッシュしつつ手裏剣を振りまわしたあと、投げた手裏剣を回収して振り下ろす							
3	鎧袖一触		物理(遠隔)	—	28	2900	50	たたきつけ、打ち上げ	70	60
			効果▶左右の手に持った手裏剣を高速回転させ、半径7mの激流と竜巻で何度も攻撃する							



ケット・シー

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.90、モーグリの能力や行動についてはP.114を参照

モーグリに騎乗していないとき

- 【最大コンボ数】地上：4、空中：使用できない
- 通常の『たたかう』では、ターゲットに接近しつつメガホンやキックのコンボで攻撃する
- ■ボタンを長押しすると、空中に浮かんだまま周囲に音波を放ったあとメガホンでなぐり、そこでコンボが終わる。音波攻撃は■ボタンを放すまでくり返せる
- 地上での回避の動作中に■ボタンを押すと、「ターゲットとその周囲にいるすべての敵に当たるまで飛ぶ音波の弾」を放つ。この技は、3段目までコンボで攻撃が可能で、1段目では弾を2発、2〜3段目では弾を1発飛ばす。1〜2段目の弾は敵を少し引き寄せ、3段目の弾は敵を手前へ打ち上げる
- 回避で無敵状態になる時間が0.17秒とやや長い

モーグリに騎乗しているとき

- 【最大コンボ数】地上：無限、空中：使用できない
- 通常の『たたかう』では、■ボタンを押すたびに、音波の弾(弾の飛びかたは、騎乗していないときの地上回避直後の『たたかう』と同じだが、威力などは異なるほか敵を引き寄せられない)を2発撃つ。移動しながら使うことが可能
- ■ボタンを長押しすると、モーグリが前転で体当たりをしたあとパンチや頭突きのコンボで攻撃する
- R1ボタンを押すと、ケット・シーと一緒にモーグリもガード体勢をとり、受けるダメージを減らせる
- 何も操作していないときは、モーグリが自動的に移動し、狙った敵に『たたかう』をくり返す。この『たたかう』などでは、モーグリコマンドのゲージを増やすことが可能(下表参照)
- 回避で無敵状態になる時間が0.23秒と長い

モーグリコマンドのゲージが増える攻撃

攻撃		ゲージ増加量
ドロップキック		12%
モーグリが自動的に行動しているときの『たたかう』のコンボ		74%(8%+4%+10%+4%+10%+12%+26%)
連携アクション中にモーグリが自動的に行なう攻撃(→P.114)	パンチ	34%(10%+10%+14%)
	ボディプレス	24%(14%+10%)
	爆弾	20%

モーグリについて覚えておきたいこと

モーグリの出現と退場

- 武器アビリティ『モーグリコール』か、ケット・シーが参加する連携アビリティ(『ヴィジョンシンセ』『にゃんこ突進』をのぞく)を使うと出現する
- 出現中は、名前が『モーグリ○○』のアビリティとリミット技がすべて使用可能になる
- HPがゼロになるか『モーグリとつげき』で自爆すると退場する(『モーグリコール』などを使えば再出現する)

モーグリの能力

- ステータスは、最大HPが500である以外はケット・シーと同じ(状態変化による影響も受ける)
- 敵の攻撃を受けるたびに、HPが「受けた攻撃の威力の値と同じ量」だけ減る(敵の攻撃力やモーグリの防御力は影響しない。騎乗状態なら R1 ボタンによるガードでダメージを軽減可能/→P.72)
- 味方からの回復や強化効果を受けられない
- 吹き飛び、打ち上げ、たたきつけのダメージリアクションをとらない(それらの効果を持つ攻撃を受けると反動で大きく後退する)

ケット・シーの騎乗と分離

- 固有アビリティ『騎乗』か、名前が『モーグリ○○』の武器アビリティ(『モーグリとつげき』をのぞく)を使うと、ケット・シーが乗った「騎乗状態」になり、下記の変化が起こる
  - 『たたかう』の内容が変わる(→P.113)
  - △ボタンで使える技が変わる(→P.90)
  - 『たたかう』(音波を飛ばすもの)、魔法、アイテムを、走りながら使用できるようになる
- 騎乗中に、ケット・シーが「回避や召喚を行なう」「連携アクション『ふくろだだき』を使う」「連携アビリティに参加する」「敵の攻撃で吹き飛ばされるか拘束される」のいずれかの条件を満たすと、ケット・シーは分離して別行動をとる状態になる

モーグリの行動

- ケット・シーと別行動をとっているときや、騎乗中に何も操作していないときは、自動的に行動し、敵への接近と『たたかう』をくり返す
- ケット・シーが連携アクションに参加するときは、モーグリも攻撃を行なうことがある(下表参照)

ケット・シーが参加する連携アクションでモーグリが行なう攻撃

※ヒ……相手がヒート状態の場合

連携アクション	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値
ふくろだたき	物理(近接)	—	3	90	3 ヒ6	17	打ち上げ、たたきつけ	30
	効果▶左右にスピンしながらパンチで3回攻撃する							
インテンスブレイクなど(※1)	物理(近接)	—	2	50	2 ヒ4	12	たたきつけ	30
	効果▶ターゲットの近くの上空にワープし、ボディプレスを仕掛ける							
カウンターシュート、アミーゴショット	物理(遠隔)	—	1	50	1 ヒ2	10	打ち上げ	30
	効果▶ターゲットに爆弾を投げ、半径3mの爆発を起こす							

※1……インテンスブレイク、天昇撃、スイングジャイブ、ブライトブラスト、ワイルドラン、ファントムバイト、きつねび(1秒以上溜めた場合)、シノビシュート改

基本アクション/固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
▼ケット・シー(騎乗状態でないとき)										
たたかう	1~4段目	物理(近接)	—	8	132	8 ヒ16	934	打ち上げ、たたきつけ	30	20
	長押し 音波▶	魔法	—	∞	各3	各1 ヒ各2	各105	打ち上げ	30	20
	長押し 武器▶	物理(近接)	—	1	50	1 ヒ2	250	吹き飛ばし	30	20
たたかう(回避直後)	1~3段目	魔法	—	4	39	4 ヒ8	495	引き寄せ、打ち上げ	30	20
にゃんこアタック		物理(近接)	—	3	150	3 ヒ6	450 バ630	たたきつけ、吹き飛ばし	30	20
騎乗		物理(近接)	—	1	25	0.5 ヒ1	0	モーグリに乗る	30	60
呼び寄せ		魔法	—	1	18	1 ヒ2	70	—	30	20
▼モーグリ(自動的に行動するとき)										
たたかう	1~3段目(近)	物理(近接)	—	7	190	7 ヒ14	0	たたきつけ、吹き飛ばし	30	40
	1~3段目(遠)	物理(近接)	—	7	190	7 ヒ14	0	打ち上げ、吹き飛ばし	30	40
▼ケット・シー&モーグリ(騎乗状態のとき)										
たたかう	基本	魔法	—	2	28	1 ヒ2	120	打ち上げ	30	20
	長押し1~3段目	物理(近接)	—	6	190	6 ヒ12	905	たたきつけ	30	40
ドロップキック		物理(近接)	—	1	25	0.5 ヒ1	0	吹き飛ばし	30	40

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
がんばれチアー	魔法	──	0	0	0	0	ブレイブ(70%/180秒)、フェイス(70%/180秒)	0	60
おまもりチアー	魔法	──	0	0	0	0	プロテス(70%/180秒)、シェル(70%/180秒)	0	60
ばーさくチアー	魔法	──	0	0	0	0	バーサク(70%/30秒)	0	60
ちんもくタックル	物理(近接)	──	1	550	1 ヒ2	1050 バ1470	睡眠(70%/40秒)、沈黙(70%/40秒)	50	60
じかんタックル	物理(近接)	──	1	550	1 ヒ2	1050 バ1470	スロウ(70%/40秒)、ストップ(70%/10秒)	50	60
どくタックル	物理(近接)	──	1	660	2 ヒ4	855 バ1197	毒(60%/180秒)	50	60
せきかタックル	物理(近接)	──	1	660	2 ヒ4	855 バ1197	石化危険(60%/40秒)	50	60
呼び寄せ	魔法	──	1	18	1 ヒ2	70	──	30	20

武器とスキルツリーのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
▼武器アビリティ									
モーグリコール	物理(近接)	──	1	100	1 ヒ2	たたきつけ	50	60	×
ATBコスト 1	効果 モーグリを呼び出して真上に跳んで騎乗し(モーグリ出現中に使った場合はモーグリのHPが全回復する)、着地の衝撃で周囲にいる敵を攻撃する。ヒット時はATBゲージが1000増える								
モーグリとつげき	物理(近接)	──	1	170	1 ヒ2	──	50	60	×
ATBコスト 1	効果 モーグリ出現中のみ使用可能。モーグリがターゲットの方向へ跳び、着地の衝撃で周囲にいる敵を攻撃しつつ退場する。ヒット時はATBゲージが1000増えるほか、動作開始から0.5秒間は無敵状態になり、そのときに敵の攻撃をかわすとATBゲージが500増える								
ダイス 出目「1」	魔法	(※2)	各2	各125	(※2)	(※2)	50	60	○
ダイス 出目「2」	魔法	──	1	50	1 ヒ2	──	50	60	○
ダイス 出目「3」	魔法	(※3)	各2	各125	(※3)	(※3)	50	60	○
ダイス 出目「4」	魔法	──	1	0	0	いかり(永続)	50	60	○
ダイス 出目「5」	魔法	回復	1	最大HPの10%	0	リジェネ(30秒)	50	60	○
ダイス 出目「6」	魔法	──	1	0	0	シールド(15秒)	50	60	○
ATBコスト 1	効果 大きなサイコロを投げ、出た目に応じた効果を発動させる(下表参照)								
フォーチュンアタック アタリ	物理(近接)	──	1	400	1 ヒ2	たたきつけ	50	40	○
フォーチュンアタック ハズレ	物理(近接)	──	1	300	1 ヒ2	──	50	40	○
ATBコスト 1	効果 前方に跳んでメガホンを振り下ろす。威力が高めで確実にクリティカルヒットする「アタリの効果」と、威力が低めで絶対にクリティカルヒットしない「ハズレの効果」があり、どちらになるかは毎回ランダムで決まる。モーグリ騎乗時は、高速ダッシュからのパンチ攻撃に変わり、威力が「アタリ:570、ハズレ:370」に、キープ値が「60」に、アタリの特殊効果が「吹き飛ばし」になる								
モーグリばくはつ	物理(遠隔)	──	1	700	10	打ち上げ	50	60	○
ATBコスト 1	効果 モーグリ出現中のみ使用可能。モーグリを「退場するときに半径7mの爆発を起こしてダメージを与える状態」にする								
モーグリマイン	物理(遠隔)	──	最大6	各150	各2.5 ヒ各10	打ち上げ	50	60	○
ATBコスト 1	効果 モーグリ出現中のみ使用可能。敵が踏むと爆発する地雷を周囲に6個バラまく。地雷にはデブモーグリ型とデブチョコボ型の2種類あるが効果は同じ								

※2……弾ごとに「属性:炎、バースト値:各4 ヒ各16、特殊効果:打ち上げ」と「属性:雷、バースト値:各2 ヒ各8、特殊効果:たたきつけ」のどちらか
※3……弾ごとに「属性:風、バースト値:各4 ヒ各16、特殊効果:引き寄せ」と「属性:氷、バースト値:各6 ヒ各24、特殊効果:たたきつけ、打ち上げ」のどちらか

次ページへつづく

『ダイス』の出目ごとの発動する効果

出目	発動する効果	内容
1	ラッキー『ファイア&サンダー』	敵1体に炎属性か雷属性の魔法ダメージを与える弾を飛ばす(※4)
2	ネコなでビーム	敵1体に小さな魔法ダメージを与える弾を飛ばす(※4)
3	ラッキー『エアロ&ブリザド』	敵1体に風属性か氷属性の魔法ダメージを与える弾を飛ばす(※4)
4	みんなに『いかり』	バトルメンバー全員をいかり状態(永続)にする
5	みんなに『リジェネ』	バトルメンバー全員のHPを最大値の10%回復しつつ、リジェネ状態(30秒)にする
6	ラッキー『シールド』	バトルメンバー全員をシールド状態(15秒)にする

※4……敵の数が多いほど飛ばす弾が増え(最大3発まで)、それぞれの弾はケット・シーに近い敵から順に1発ずつ飛んでいく

ケット・シー：武器とスキルツリーのアビリティ(つづき)

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
モーグリ召喚術	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)	60	○
ATBコスト 1	効果 モーグリ出現中かつケット・シーが装着中の召喚マテリアを使えるバトルでのみ使用可能。ケット・シーが装着中の召喚マテリアのアビリティのなかからいずれか1種類が発動する。動作開始から発動までの時間は3秒で、使うたびに1.5倍に延びる(最大20秒。バトル終了でリセット)								
モーグリぱんち	物理(近接)	——	2	420	2	バ ダメージ倍率+40%	50	60	○
ATBコスト 1	効果 モーグリ出現中のみ使用可能。モーグリが前進しながらパンチを2回くり出す								
ラッキーガール	——	——	0	0	0	クリティカル率アップ(60秒)	0	40	○
ATBコスト 1	効果 バトルメンバー全員をクリティカル率アップ状態にする								
▼スキルツリーのアビリティ									
スロット BAR×3	物理(遠隔)	——	1	0	30	打ち上げ	50	60	○
スロット ハート×3	——	——	0	0	0	レジスト(150秒)、リレイズ(永続)	0	60	○
スロット 星×3	——	——	0	0	0	リミットゲージ+300、リミット技Lvアップ(永続)	0	60	○
スロット 王冠×3	物理(遠隔)	——	3	1110	3 ヒ6	たたきつけ	50	60	○
スロット モーグリ×3	魔法	——	1	1450	1 ヒ2	打ち上げ	50	60	○
スロット 上記以外	物理(遠隔)	——	1	300	1 ヒ2	——	50	60	○
ATBコスト 2	効果 ケット・シーの頭上で3列のリールが回転し、■か✖ボタンで3列とも止めたときの絵柄に応じた効果が発動する(下表参照)。リールの回転中はモーグリ騎乗時でも移動できない。ケット・シーを操作していないときはリールが自動的に止まるが、同じ絵柄はそろいにくい								
ファイアウェーブ	魔法	炎	1	100	1 ヒ2	吹き飛ばし	50	40	×
ATBコスト 1	効果 扇状の範囲内にいる敵に炎属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
ブリザドウェーブ	魔法	氷	1	100	1 ヒ2	打ち上げ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 扇状の範囲内にいる敵に氷属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
サンダーウェーブ	魔法	雷	3	100	1 ヒ2	打ち上げ、たたきつけ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 扇状の範囲内にいる敵に雷属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								
エアロウェーブ	魔法	風	1	100	1 ヒ2	引き寄せ	50	40	×
ATBコスト 1	効果 扇状の範囲内にいる敵に風属性のダメージを与える。ヒット時はATBゲージが750増える								

※1……発動した召喚獣アビリティと同じ

『スロット』で止まった絵柄ごとの発動する効果

絵柄	発動する効果	内容
BAR×3	オールバースター	大量の爆竹を破裂させ、周囲20m以内にいる敵のバーストゲージを大幅に増やす
ハート×3	みんなに『レジスト&リレイズ』	バトルメンバー全員をレジスト状態(150秒)とリレイズ状態(永続)にする
星×3	みんなに『ラッキーリミット』	バトルメンバー全員のリミットゲージを300増やし、リミット技Lvアップ状態(永続)にする
王冠×3	ジャックポットキリング	王冠の雨を降らせ、ケット・シーの周囲20m以内にいる敵にダメージを3回与える
モーグリ×3	モグソルジャー	低速で飛ぶモーグリ型の爆弾を敵の数だけ出現させ、すべての敵に飛ばして爆発させる
上記以外	ねこだらいアタック	すべての敵の頭上から金だらいを落とす

※モーグリの絵柄は、モーグリに騎乗しているときのみ出現する

アビリティごとの習得できる武器と熟練度の上昇量

名前	習得できる武器	熟練度ボーナスの獲得条件	熟練度の上昇量	
			アビリティ使用時	ボーナス獲得時
モーグリコール	(なし)	——	(習得済)	(習得済)
モーグリとつげき	(なし)	——	(習得済)	(習得済)
ダイス	イエローメガホン	『ダイス』で「1」「3」「6」のいずれかの目を出す	(習得済)	(習得済)
フォーチュンアタック	アイアンメガホン	『フォーチュンアタック』で敵にトドメを刺す	10%	30%
モーグリばくはつ	レッドメガホン	『モーグリばくはつ』による爆発を敵に当てる	20%	60%
モーグリマイン	エコーメガホン	『モーグリマイン』で設置した地雷で敵をバーストさせる	10%	30%
モーグリ召喚術	クリスタルメガホン	『モーグリ召喚術』で敵にトドメを刺す	20%	60%
モーグリぱんち	ゴールドメガホン	『モーグリぱんち』をバースト中の敵に当てる	10%	30%
ラッキーガール	ギャラルホルン	『ラッキーガール』の効果を3人の味方に同時に付与する	10%	30%

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ふくろだたき	物理(近接)	――	5	80	5 ヒ10	0	たたきつけ	30	20
相手 誰でも	効果 ケット・シーが前進しながらメガホンで何度もなぐり、連携相手がP.99の攻撃をくり出す。騎乗時に使うと、ケット・シーがモーグリから分離する								
とつげきラッパ	魔法	――	1	20	1 ヒ2	0	――	30	20
相手 クラウド ティファ ユフィ	効果 ターゲットを追って飛ぶ音波の弾を放ち、連携相手がP.99の攻撃をくり出す								
チェンジガード	――	――	0	0	0	0	通常ガード	0	20
相手 バレット エアリス レッドXIII	効果 目の前に連携相手が現れて2秒ほどガード体勢でかばい、ケット・シーは跳びのいて別行動をとれる状態になる。自分と連携相手は動作開始から0.1秒間は無敵状態になる								

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

ケット・シーが習得できるもの

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ヴィジョンシンセ	魔法	――	5	150	0	ATBゲージ3段階(55秒)	50	60
連携コスト 4 相手 下表参照	効果 攻撃能力を持つ結界で身を守りつつ、自分と連携相手のATBゲージを3段階に増やす							
ソルジャーオンモーグリ	物理(近接)	――	6	1100	6 ヒ12	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3 相手 クラウド	効果 クラウドを乗せたモーグリが、前進しつつクラウドの剣を振りまわしたあと体当たりする							
ぐるぐるゴーランド バレット砲	物理(遠隔)	――	4	650	4 ヒ8	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
ぐるぐるゴーランド モーグリ砲	物理(遠隔)	――	3	450	3 ヒ6	打ち上げ	70	60
連携コスト 3 相手 バレット	効果 モーグリの口とバレットの銃から光線を放ちながら高速スピンして、周囲をなぎ払う							
ジャイアントモーグリ パンチ	物理(近接)	――	5	470	5 ヒ10	たたきつけ	70	60
ジャイアントモーグリ 爆発	魔法	――	1	630 バ830	1 ヒ2	バースト時間+2秒	70	60
連携コスト 3 相手 エアリス	効果 巨大化したモーグリが跳びかかり、その場でパンチを連打したあと高く跳んで爆発を起こす							
もぐもぐバウンド ツメやキバ	魔法	――	5	970	5 ヒ10	MP消費なし(40秒)	70	60
もぐもぐバウンド 体当たり	魔法	――	2	130	2 ヒ4	たたきつけ	70	60
連携コスト 3 相手 レッドXIII	効果 モーグリとレッドXIIIがバウンドするように動きながらツメや体当たりなどで攻撃する							

『ヴィジョンシンセ』の連携相手

※○……自分が習得していれば使用できる、
×……使用できない

クラウド	×	エアリス	×
バレット	×	レッドXIII	×
ティファ	○	ユフィ	○

連携相手が習得していれば使用できるもの

使用できるアビリティ	連携相手
ネコかぶりの刑	クラウド
にゃんこキャノン	バレット
モーグリダンク	ティファ
どっかんばっかん砲	エアリス
にゃんこ突進	レッドXIII
クポ車輪の術	ユフィ

リミット技

※ヒ……相手がヒート状態の場合

レベル	名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	モグボックス ミサイル	物理(遠隔)	――	8	1360	8 ヒ16	打ち上げ	70	60
1	モグボックス 人形	物理(遠隔)	――	2	2000	8 ヒ16	打ち上げ	70	60
		効果 モーグリ出現中のみ使用可能。「ターゲットを追う8発のミサイル」か「半径5mの爆発を起こすモーグリ人形」が現れる箱を開け、ターゲットとその周囲にいる敵を攻撃する							
2	メガモグボックス 暗黒球	魔法	――	5	2000	50	吹き飛ばし	70	60
2	メガモグボックス 人形	物理(遠隔)	――	7	2401	49	打ち上げ	70	60
		効果 モーグリ出現中のみ使用可能。「半径30mの爆発を起こす暗黒球」か「半径30mの範囲に落ちる無数の人形」が現れる箱を開け、ターゲットとその周囲にいる敵を攻撃する							
3	ギガモグボックス	物理(遠隔)	――	3	3100	50	たたきつけ	70	60
		効果 モーグリ出現中のみ使用可能。「ヒップアタックで周囲30m以内にいる敵を3回攻撃するデブチョコボ」が現れる箱を開け、ターゲットとその周囲にいる敵を攻撃する							



ザックス

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.92を参照

- 【最大コンボ数】地上：5、空中：3
- 地上で■ボタンを長押しすると、剣を振り上げながら真上にジャンプし、空中にいる状態でコンボが終わる
- 空中で■ボタンを長押しすると、急降下しながら剣を振り下ろし、地上にいる状態でコンボが終わる
- 地上での回避では、動作中に振りまわす剣に触れた敵にダメージを与える(クラウドと同じ)
- 武器アビリティ『ハイブレイバー』の動作中は、『たたかう』が『ハイブレイバー：○撃』に変わって専用のコンボを出せるようになる

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
たたかう(地上)	1～5段目	物理(近接)	──	6	260	6 ヒ12	1210	吹き飛ばし	30	20
	長押し	物理(近接)	──	2	80	2 ヒ4	440	打ち上げ	30	20
たたかう(空中)	1～3段目	物理(近接)	──	4	130	4 ヒ8	755	打ち上げ	30	20
	長押し	物理(近接)	──	3	105	3 ヒ6	330	打ち上げ、たたきつけ	30	20
チャージ		──	──	0	0	0	0	コマンドゲージ秒間40%増加	0	20
クイックチャージ		──	──	0	0	0	0	コマンドゲージ+60%	0	40
アタックチャージ		物理(近接)	──	2	100	2 ヒ4	250	吹き飛ばし(※1)	30	40
地上回避中の攻撃		物理(近接)	──	1	7	0	50	打ち上げ	30	20
呼び寄せ		物理(近接)	──	2	20	2 ヒ4	70	──	30	20

※1……EXTRA CHAPTER以外では、コマンドゲージが50%増える効果もある(→P.92)

武器アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
連続斬	Lv.1	物理(近接)	──	3	450	3 ヒ6	たたきつけ	50	40	○
	Lv.2	物理(近接)	──	4	750	4 ヒ8	たたきつけ、吹き飛ばし	50	40	
	Lv.3	物理(近接)	──	5	1100	5 ヒ10	打ち上げ、たたきつけ	50	40	
	ATBコスト 1	効果 前進しながら剣で3回斬る。レベルが上がるたびに攻撃回数が1回増え、威力も大幅に上がる								
メテオショット	Lv.1	魔法	──	3	250	5 ヒ18	打ち上げ	50	40	○
	Lv.2	魔法	──	5	450	9 ヒ34	打ち上げ	50	40	
	Lv.3	魔法	──	6	700	11 ヒ42	打ち上げ	50	40	
	ATBコスト 1	効果 空中可 空中に浮かび、ターゲットに向けて剣圧を飛ばしつつ隕石を数発落とす。レベルが上がるたびに隕石の数が増えるほか、Lv.3では最後に高威力かつ巨大な隕石を落とす								
ハイブレイバー	1撃目	物理(近接)	──	3	400	3 ヒ6	──	30	40	○
	2撃目	物理(近接)	──	3	700	3 ヒ6	打ち上げ	50	60	
	地上3撃目	物理(近接)	──	1	1000	1 ヒ2	吹き飛ばし	70	60	
	空中3撃目	物理(近接)	──	2	1000	2 ヒ4	たたきつけ	70	60	
	ATBコスト 1	効果 空中可 チャージレベルが3のときのみ使用可能。前進しながら剣で3回斬る。攻撃の途中で、0.7秒間ほど「『たたかう』コマンドが『ハイブレイバー：○撃』に変わる」「ザックスがいる場所にボタンのマークが表示される」といった変化が起こり、そのときに■ボタンを押すと、コンボで3段目まで攻撃可能(ボタンを押すのが早くても遅くても失敗になる)。各段の攻撃をくり出すたびに、コマンドゲージを1本分消費する(3撃目はゲージが1本分より少なくても使用可能)								

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
アサルトダッシュ	1段目	物理(近接)	──	4	85	3.5 ヒ8	0	打ち上げ、たたきつけ	30	40
	2段目	物理(近接)	──	2	180	2 ヒ4	600	吹き飛ばし	30	40
	相手 クラウド	効果 通常ガードの体勢のまま中距離を走ったあと剣を振り(コンボで2段目まで攻撃可能)、クラウドがP.99の攻撃をくり出す。動作開始から0.17秒間は「拘束技以外を完全に防ぐ状態」になる(ジャストガードは発生しない)								

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
ソルジャーズプライド	ザックス剣	物理(近接)	―	10	550	10 ヒ20	MP消費なし(40秒)	70	60
	クラウド剣	物理(近接)	―	8	550	8 ヒ16	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3 相手 クラウド		効果 ザックスとクラウドが並走して剣で何度も攻撃しつつ、それぞれが異なる強化効果を得る							
ヴィジョンストライフ	ザックス剣	物理(近接)	―	4	550	4 ヒ8	ATBゲージ3段階(55秒)	70	60
	クラウド剣	物理(近接)	―	5	560	5 ヒ10	―	70	60
連携コスト 3 相手 クラウド		効果 リバース＝セフィロス戦(→P.323)で使用可能。クラウドの幻影と一緒に何度も剣で斬る							

リミット技

レベル	名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	ハードラッシュ	物理(近接)	―	9	2400	50	打ち上げ	70	60
		効果 長距離のダッシュからパンチやキックで攻撃したあと、両手を突き出して突進する							



セフィロス

基本アクションの仕組み

※固有アビリティの詳細はP.93を参照

- 【最大コンボ数】地上：4、空中：3
- 地上と空中のどちらでも、■ボタンを長押しすると弾を飛ばす攻撃に移り、そこでコンボが終わる
- ガードに下記の独自要素がある
  - ジャストガードが発生しない
  - R1 ボタンを放しても構えを解かない(もう1回押すと解く)
  - 構えの最中に移動できない
  - 構えを解くまで『たたかう』が『パリィ』に変わる(右記参照)
- 『パリィ』は最大2コンボの攻撃で、■ボタン連打により連続でくり返せるほか、攻撃後はガード体勢にもどる。1～2段目ともに、敵の攻撃に合わせて使うと、その攻撃を受け流して反撃できる
- 回避が瞬間移動タイプで、無敵時間が0.17秒とやや長く、敵のすぐ近くで使えば反対側へ移動できる。ターゲットがいる方向に左スティックを入れながら行なうと、移動距離が伸びてその敵に急接近できるほか、ターゲットが高い位置にいれば空中へ飛ぶ

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

※セフィロスの固有アビリティには、リミットゲージを増やす効果もある(→P.93)

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
たたかう(地上)	1～4段目	物理(近接)	―	4	180	4 ヒ8	860	打ち上げ、吹き飛ばし	30	20
	長押し	魔法	―	3	15	3 ヒ6	96	打ち上げ	30	20
たたかう(空中)	1～3段目	物理(近接)	―	3	170	3 ヒ6	705	引き寄せ、吹き飛ばし	30	20
	長押し	魔法	―	1	10	1 ヒ2	105	引き寄せ	30	20
パリィ	1～2段目	物理(近接)	―	2	10	0	100	敵の攻撃を受け流す	30	20
突刃		物理(近接)	―	1	100	1 ヒ2	250 バ350	バダメージ倍率+10%	30	20
剣舞		物理(近接)	―	1	30	1 ヒ2	105 バ147	打ち上げ	30	20
動地		物理(近接)	―	3	250	3 ヒ6	755 バ1066	吹き飛ばし	30	20

次ページへつづく

セフィロス：基本アクション／固有アビリティ(つづき)

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
震天	物理(近接)	―	3	260	3 ヒ6	610 バ854	打ち上げ、たたきつけ	30	20
瞬斬	物理(近接)	―	2	130	2 ヒ4	355 バ497	引き寄せ	30	20
逆襲の刃	物理(近接)	―	1	100	1 ヒ2	105 バ147	吹き飛ばし	50	20
パリィカウンター	物理(近接)	―	1	100(※1)	1 ヒ2	105 バ147	吹き飛ばし	50	20
残心・破	魔法	―	1	200	1 ヒ2	0	吹き飛ばし	50	20
獄門・極	物理(近接)	―	1	300	1 ヒ2	0	打ち上げ	50	20
真・八刀一閃	物理(近接)	―	6	1050	5 ヒ10	0	打ち上げ	70	60
呼び寄せ	物理(近接)	―	1	20	1 ヒ2	70	吹き飛ばし	30	20

※上記のほか、マテリアキーパー戦では『トラインカウンター』も使用できる(→P.690)
※1……『パリィ』で受け流した敵の攻撃の威力の値(連続で受け流した場合はその合計)が高いほど威力が上がる

武器アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
残心	魔法	―	2	360	2 ヒ4	―	50	40	○
ATBコスト 1	効果 (空中可)踏みこみながら刀を振り上げて刃状の衝撃波を飛ばすことを2回くり返す								
獄門	物理(近接)	―	1	500	1 ヒ2	たたきつけ	50	40	○
ATBコスト 1	効果 高く跳んで刀を地面に突き刺し、着地点の周囲にいる敵にダメージを与える								

連携アクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
双剣乱舞	1段目	物理(近接)	―	3	15	1.5 ヒ3	0	―	30	20
	2段目	物理(近接)	―	2	30	2 ヒ4	105	―	30	20
	3段目	物理(近接)	―	2	70	2 ヒ4	350	たたきつけ	30	20
相手 クラウド		効果 ターゲットの近くまで瞬間移動して刀を何度も振り(コンボで3段目まで攻撃可能)、クラウドがP.99の攻撃をくり出す。セフィロスのみ動作開始から0.13秒間は無敵状態になる								

連携アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
クロススパイラル	刀	物理(近接)	―	7	470	7 ヒ14	MP消費なし(40秒)	70	60
	剣圧	魔法	―	2	100	2 ヒ4	打ち上げ	70	60
	剣	物理(近接)	―	3	550	3 ヒ6	リミット技Lvアップ(永続)	70	60
連携コスト 3 相手 クラウド		効果 マテリアキーパー戦(→P.147)と『バトルシミュレーター』で使用可能。セフィロスの刀&剣圧とクラウドの剣で何度も斬りつつ、それぞれが異なる強化効果を得る							

リミット技

レベル	名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
1	八刀一閃	物理(近接)	―	8	2400	50	打ち上げ、たたきつけ	70	60
		効果 ターゲットに急接近して走りながら刀を振りまわしたあと、高く跳んで刀を振り下ろす							

カエル

基本アクションの仕組み

- 【最大コンボ数】地上：3、空中：使用できない
- 『たたかう』では、1段目で舌を伸ばし、それ以外はキックや体当たりなどの体術で攻撃する
- 固有アビリティが『カエルバブル』に変わり、20秒間ただよう泡を3発放つ。3発目の泡は、ヒット時に自分のHPが最大値の7%回復する効果を持つ

基本アクション／固有アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

名前		タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	ATB増加量	おもな特殊効果	カット値	キープ値
たたかう	1～3段目	物理(近接)	―	3	50	3 ヒ6	460	引き寄せ、打ち上げ	30	20
	長押し	物理(近接)	―	5	10	5 ヒ10	175	打ち上げ	30	20
カエルバブル		魔法	―	3	150	3 ヒ6	755 バ1057	打ち上げ、HP回復	30	40

武器アビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

名前	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
カエルキック	物理(近接)	―	4	340	4 ヒ8	たたきつけ、吹き飛ばし	50	40	○
ATBコスト 1	効果▶少し前へ跳んでからの急降下キックで数回ダメージを与える。着地時の攻撃は威力が大きい								

共通バトルコマンド

魔法

※ヒ……相手がヒート状態の場合

※魔法のアクションは、いずれも「連携ゲージ増加：○」で、空中では使用できない
※多くの魔法(『せきか』『いんせき』『じゅうりょく』『リレイズ』マテリアの魔法以外)は、アクセサリの○○マテピア(→P.563～564)でも使用できる

必要なマテリア	名前	ATBコスト	消費MP	詠唱時間	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
『ほのお』『ほのお&れいき』	★1 ファイア(※2)	1	4	0秒	魔法	炎	1	250	4 ヒ16	打ち上げ	50	40
					効果▶ターゲットを追う弾を放ち、命中時に半径1.6mの爆発を起こして敵を打ち上げる							
	★2 ファイラ(※2)	1	10	1秒	魔法	炎	1	380	7 ヒ28	打ち上げ	50	40
					効果▶ターゲットを追う弾を放ち、命中時に半径2.5mの爆発を起こして敵を打ち上げる							
	★3 ファイガ(※2)	2	18	2秒	魔法	炎	1	1000	14 ヒ56	打ち上げ	70	60
					効果▶ターゲットを追う弾を放ち、命中時に半径4mの爆発を起こして敵を打ち上げる							
『れいき』『ほのお&れいき』	★1 ブリザド(※2)	1	4	0秒	魔法	氷	2	250	6 ヒ24	打ち上げ、吹き飛ばし	50	40
					効果▶ターゲットを追う弾を放ち、命中時に半径2mの氷塊が出現して敵を吹き飛ばす							
	★2 ブリザラ(※2)	1	10	1秒	魔法	氷	2	380	10 ヒ40	打ち上げ、吹き飛ばし	50	40
					効果▶ターゲットを追う弾を放ち、命中時に半径2.8mの氷塊が出現して敵を吹き飛ばす							
	★3 ブリザガ(※2)	2	18	2秒	魔法	氷	2	1000	20 ヒ80	打ち上げ、吹き飛ばし	(※3)	60
					効果▶ターゲットを追う弾を放ち、命中時に半径4.4mの氷塊が出現して敵を吹き飛ばす							

※2……同じ属性の魔法攻撃をMP消費なしで行なえるアビリティ(『○○チェイン』『○○インパルス』『○○ウェーブ』)をスキルツリーで習得している場合は、名前の末尾に「改」が付き、使用時にその属性の力(→P.122)をまとう
※3……1撃目は「50」、2撃目は「70」

次ページへつづく

共通バトルコマンド：魔法(つづき)

必要なマテリア	名前	ATBコスト	消費MP	詠唱時間	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
『いかずち』『いかずち&かぜ』	★1 サンダー(※1)	1	4	0秒	魔法	雷	1	250	2 ヒ8	たたきつけ	50	40
					効果▶ターゲットの頭上から雷を落とし、半径0.5mの放電を起こして転倒させる							
	★2 サンダラ(※1)	1	10	1秒	魔法	雷	1	380	5 ヒ20	たたきつけ	50	40
					効果▶ターゲットの頭上から雷を落とし、半径1mの放電を起こして転倒させる							
	★3 サンダガ(※1)	2	18	2秒	魔法	雷	1	1000	10 ヒ40	たたきつけ	70	60
					効果▶ターゲットの頭上から雷を落とし、半径2mの放電を起こして転倒させる							
『かぜ』『いかずち&かぜ』	★1 エアロ(※1)	1	4	0秒	魔法	風	2	250	4 ヒ16	引き寄せ	50	40
					効果▶ターゲットを風でひるませたあと、半径1mの突風で引き寄せる							
	★2 エアロラ(※1)	1	10	1秒	魔法	風	2	380	7 ヒ28	引き寄せ	50	40
					効果▶ターゲットを風でひるませたあと、半径2mの突風で引き寄せる							
	★3 エアロガ(※1)	2	18	2秒	魔法	風	2	1000	14 ヒ56	引き寄せ	(※2)	60
					効果▶ターゲットを風でひるませたあと、半径3.5mの突風で引き寄せる							
『どく』『どく&せきか』	★1 バイオ	1	3	0秒	魔法	──	1	200	4 ヒ16	毒(180秒)	50	40
					効果▶ターゲットを毒の泡で包み、4秒後に半径0.9mの破裂を起こして毒状態にする							
	★2 バイオラ	1	6	1秒	魔法	──	1	300	7 ヒ28	毒(180秒)	50	40
					効果▶ターゲットを毒の泡で包み、4秒後に半径1.5mの破裂を起こして毒状態にする							
	★3 バイオガ	1	13	1.5秒	魔法	──	1	550	7 ヒ28	毒(180秒)	50	40
					効果▶ターゲットを毒の泡で包み、4秒後に半径2.3mの破裂を起こして毒状態にする							
『せきか』『どく&せきか』	★1 クエイク	1	13	0秒	魔法	──	2	200	6 ヒ24	石化危険(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットの周囲1.8m以内の地面を隆起させ、打ち上げつつ石化危険状態にする							
	★2 クエイラ	1	20	1秒	魔法	──	2	300	10 ヒ40	石化危険(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットの周囲2.65m以内の地面を隆起させ、打ち上げつつ石化危険状態にする							
	★3 クエイガ	2	25	1.5秒	魔法	──	2	750	20 ヒ80	石化危険(40秒)	70	60
					効果▶ターゲットの周囲7m以内の地面を隆起させ、打ち上げつつ石化危険状態にする							
『いんせき』	★1 コメット	1	29	3秒	魔法	──	1	120	1 ヒ2	たたきつけ	50	40
					効果▶ターゲットの周囲に6発の隕石をまばらに落とし、半径6mの爆発で転倒させる							
	★2 コメテオ	1	37	3秒	魔法	──	1	130	1 ヒ2	たたきつけ	50	40
					効果▶ターゲットの周囲に9発の隕石をまばらに落とし、半径7mの爆発で転倒させる							
『じゅうりょく』	★1 グラビデ	1	18	0秒	魔法	──	1	下記	0	──	50	40
					効果▶ターゲットがいる場所に半径2mの重力球を発生させ、残りHPを25%減らす							
	★2 グラビラ	1	25	1秒	魔法	──	1	下記	0	──	50	40
					効果▶ターゲットがいる場所に半径3mの重力球を発生させ、残りHPを50%減らす							
	★3 グラビガ	1	40	1.5秒	魔法	──	1	下記	0	打ち上げ	50	40
					効果▶ターゲットがいる場所に半径4mの重力球を発生させ、残りHPを75%減らす							
『ふうじる』	★1 スリプル	1	6	0秒	魔法	──	1	0	0	睡眠(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットをスリプル状態にする							
	★2 サイレス	1	3	0秒	魔法	──	1	0	0	沈黙(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットをサイレス状態にする							
	★3 バーサク	1	5	1秒	魔法	──	1	0	0	バーサク(30秒)	50	40
					効果▶ターゲットをバーサク状態にする。味方はターゲットには選べない							

※1……同じ属性の魔法攻撃をMP消費なしで行なえるアビリティ(『○○チェイン』『○○インパルス』『○○ウェーブ』)をスキルツリーで習得している場合は、名前の末尾に「改」が付き、使用時にその属性の力(下記参照)をまとう
※2……1撃目は「50」、2撃目は「70」

炎の力・氷の力・雷の力・風の力の仕組み

- 『○○改』の魔法を使うと自分がまとう(攻撃が当たったかどうかは問わない)。持続時間は200秒
- 効果中は属性に応じた色の光が周囲を飛びまわる
- 効果中に右記の技を使うか敵の攻撃をガードすると、まとった力がターゲットを追う弾を飛ばす(ガードしても反動で後退しない攻撃に対してはジャストガード時のみ発動)。弾の性能は「タイプ：魔法、属性：まとった力と同じ、威力：10、バースト値：1 ヒ2、ATB増加量：0、カット値：30」

まとった力が連動して弾を飛ばすアクション

- 武器アビリティ(『分身の術』『モーグリコール』など一部をのぞく)
- スキルツリーでパーティレベル8以上のときに習得できるアビリティ(クラウドの場合は『エアリアルドライブ』)
- バレットの『ぶっぱなす』の5発目
- ティファの秘技(『強打』をのぞく)
- エアリスの『テンペスト』(溜めた場合のみ)

必要なマテリア	名前	ATBコスト	消費MP	詠唱時間	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値
『しょうめつ』	★1 デバリア	1	5	0秒	魔法	――	1	0	0	――	50	40
					効果▶ターゲットのシールド、バリア、マバリア、リフレク状態を解除する							
	★2 デスペル	1	8	0秒	魔法	――	1	0	0	――	50	40
					効果▶ターゲットの強化効果をまとめて解除する							
『デバフこうげき』	★1 デブレイ	1	10	0秒	魔法	――	1	0	0	デブレイ(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットをデブレイ状態にする							
	★2 デフェイ	1	10	0秒	魔法	――	1	0	0	デフェイ(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットをデフェイ状態にする							
『デバフぼうぎょ』	★1 デプロテ	1	8	0秒	魔法	――	1	0	0	デプロテ(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットをデプロテ状態にする							
	★2 デシェル	1	8	0秒	魔法	――	1	0	0	デシェル(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットをデシェル状態にする							
『かいふく』	★1 ケアル	1	6	1秒	回復	――	0	下記	0	――	0	40
					効果▶味方ひとりのHPを「魔法攻撃力×6.4」だけ回復する。バトル以外でも使用可能							
	★2 ケアルラ	1	14	1秒	回復	――	0	下記	0	――	0	40
					効果▶味方ひとりのHPを「魔法攻撃力×12」だけ回復する。バトル以外でも使用可能							
	★3 リジェネ	1	6	0秒	回復	――	0	下記	0	リジェネ(180秒)	0	40
					効果▶味方ひとりのHPを最大値の10%回復しつつ、リジェネ状態にする							
	★4 ケアルガ	1	19	1秒	回復	――	0	下記	0	――	0	40
					効果▶味方ひとりのHPを「魔法攻撃力×22」だけ回復する。バトル以外でも使用可能							
『ちりょう』	★1 ポイゾナ	1	2	0秒	魔法	――	0	0	0	毒解除、猛毒解除	0	40
					効果▶味方ひとりの毒状態と猛毒状態を解除する							
	★2 エスナ	1	12	1秒	魔法	――	0	0	0	弱体化効果解除	0	40
					効果▶味方ひとりの弱体化効果(戦闘不能、スタン、蘇生不可、ギ族の呪い、死の宣告をのぞく)を解除する							
	★3 レジスト	1	6	0秒	魔法	――	0	0	0	レジスト(100秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをレジスト状態にする							
『そせい』	★1 レイズ	1	10	0.5秒	魔法	――	0	下記	0	戦闘不能解除	0	40
					効果▶味方ひとりの戦闘不能状態を解除し、HPを最大値の40%回復する							
	★2 アレイズ	1	22	1.5秒	魔法	――	0	下記	0	戦闘不能解除	0	40
					効果▶味方ひとりを戦闘不能状態を解除し、HPを全回復する							
『リレイズ』	★1 リレイズ	1	35	0.5秒	魔法	――	0	0	0	リレイズ(永続)	0	40
					効果▶味方ひとりをリレイズ状態にする							
『じかん』	★1 ヘイスト	1	8	0秒	魔法	――	0	0	0	ヘイスト(100秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをヘイスト状態にする							
	★2 スロウ	1	4	0秒	魔法	――	1	0	0	スロウ(40秒)	50	40
					効果▶ターゲットをスロウ状態にする							
	★3 ストップ	1	12	1秒	魔法	――	1	0	0	ストップ(10秒)	50	40
					効果▶ターゲットをストップ状態にする							
『バリア』	★1 バリア	1	11	0秒	魔法	――	0	0	0	バリア(60秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをバリア状態にする							
	★2 マバリア	1	14	0秒	魔法	――	0	0	0	マバリア(60秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをマバリア状態にする							
	★3 ウォール	1	20	1.5秒	魔法	――	0	0	0	バリア(60秒)、マバリア(60秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをバリア状態とマバリア状態にする							
『こうげきバフ』	★1 ブレイブ	1	7	0秒	魔法	――	0	0	0	ブレイブ(180秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをブレイブ状態にする							
	★2 フェイス	1	7	0秒	魔法	――	0	0	0	フェイス(180秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをフェイス状態にする							
『ぼうぎょバフ』	★1 プロテス	1	9	0秒	魔法	――	0	0	0	プロテス(180秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをプロテス状態にする							
	★2 シェル	1	9	0秒	魔法	――	0	0	0	シェル(180秒)	0	40
					効果▶味方ひとりをシェル状態にする							

コマンドマテリアのアビリティ

※ヒ……相手がヒート状態の場合

※『チャクラ』『みやぶる』『いのり』は、アクセサリの○○マテピア(→P.564)でも使用できる

必要なマテリア	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	おもな特殊効果	カット値	キープ値	連携ゲージ増加
『ぬすむ』	★1 ぬすむ	1	──	──	0	0	0	アイテムを盗む	0	40	○
			効果▶ターゲットからアイテムを盗む。盗める確率は、運が高いほど上がるほか(※1)、失敗のたびに1.5倍に上がる(成功するまでは、バトルが終了したり相手を変えたりしても倍率はリセットされない)								
	★2 ぶんどる	1	物理(近接)	──	2	150	2 ヒ4	アイテムを盗む	(※2)	40	×
			効果▶ターゲットに近づき、ダメージを与えつつアイテムを盗む。盗める確率は『ぬすむ』と同じで、ヒット時はATBゲージが1000増える。バレット、エアリス、レッドⅩⅢ、ケット・シーが使った場合は、攻撃方法が「敵を引き寄せる遠距離攻撃」に変わり、「タイプ：魔法、ヒット数：1、威力：200、バースト値：1 ヒ2、カット値：50、ATB増加量：500」になる								
『へんか』	★1 へんか	1	魔法	──	1	0	0	アイテムに変化	0	40	○
			効果▶HPが残り5%以下(相手の耐性が「弱点・有効」なら15%以下、「耐性(弱)」なら3%以下)の敵を、敵の種類に対応したアイテムに変えて倒す								
『ぜになげ』	★1 ぜになげ	1	物理(遠隔)	──	下記	各20	0	打ち上げ	50	60	○
			効果▶所持金を消費して無数のコインを扇状に投げ、範囲内にいる敵にダメージを最大5回与える。投げる金額は、1000〜10000ギルの範囲から1000ギル単位で指定し、「消費額÷1000」と同じ回数だけ投げる動作をくり返す								
『ジャンプ』	★1 ジャンプ	2	物理(近接)	──	2	600	2 ヒ4	たたきつけ	50	40	○
			効果▶上空に飛んで11秒ほど姿を消したあと、ターゲットの頭上から落下して半径2.5m以内にいる敵にダメージを与える。エアリスが使った場合は、「タイプ：魔法、ヒット数：1、威力：550、バースト値：1 ヒ2」に変わる								
『チャクラ』	★1 チャクラ	1	回復	──	0	下記	0	毒解除、猛毒解除	0	40	○
			効果▶自分のHPを「減っている量の20%(マテリアレベルが1上がるごとに+5%)」だけ回復しつつ、毒状態や猛毒状態を解除する								
『いのり』	★1 いのり	2	回復	──	0	下記	0	──	0	40	○
			効果▶味方全員のHPを「魔法攻撃力の4倍(マテリアレベルが1上がるごとに+1倍)×95〜105%」ぶん回復する								
『リミットユニオン』	★1 リミットユニオン	1	──	──	0	0	0	リミットゲージ吸収	0	40	○
			効果▶味方ひとりのリミットゲージをすべて吸収し、自分のリミットゲージを増やす。自分のゲージが満タンになる場合は、それ以上吸収しない								
『あんこく』	★1 あんこく	1	──	──	0	0	0	あんこく(永続)	0	40	×
			効果▶自分をあんこく状態にしつつ、ATBゲージを750増やす								
『てきのわざ』	★1 ソニックブラスト	1	魔法	風	1	230	1 ヒ2	ブレイブ(30秒)、フェイス(30秒)	50	40	○
			効果▶(空中可)風の弾を飛ばしつつ、自分をブレイブ状態とフェイス状態にする								
	★2 プラズマ放電	1	魔法	雷	1	50	1 ヒ2	自動放電(180秒)	50	40	○
			効果▶半径3.5mの放電を起こしつつ、自分を「ATBゲージが1段階たまるたびに、半径5mで威力が「100」の放電を起こして敵を打ち上げる状態」にする								
	★2 ヒールウインド	1	回復	──	0	下記	0	──	0	40	○
			効果▶身構えたまま、周囲8m以内にいる味方のHPを0.3秒間隔で回復する(構えを妨害されなければ28回まで回復)。1回の回復量は魔法攻撃力の28.5〜31.5%(28回目は95〜105%)								
	★3 自爆	2	物理(遠隔)	──	1	1300	5 ヒ10	打ち上げ	50	60	○
			効果▶周囲5m以内にいる敵を打ち上げ、自分は戦闘不能状態になる								
	★3 マインドブラスト	2	魔法	──	1	700	18 ヒ36	打ち上げ	50	60	○
			効果▶半径8mの範囲にバースト値の高い衝撃波を放つ。使用できるのはバトル中に1回のみ								
	★4 ちょ〜くさい息	2	魔法	──	1	0	0	沈黙など(※3)	0	60	○
			効果▶さまざまな弱体化効果を持つ息を周囲10mの範囲に広げる								
	★5 メデューサシールド	1	魔法	──	2	20	0	石化危険(15%／40秒)	50	40	×
			効果▶(空中可)目の前に「敵の攻撃を受けると、ヒット時にATBゲージが550増える石化弾2発で反撃して消える盾」を3秒ほど出現させる。動作開始から0.53秒間は攻撃無効状態になる								
『ギャンブル』	★1 ギャンブル	1	(※4)	(※4)	(※4)	(※4)	(※4)	(※4)	(※4)	(※4)	(※4)
			効果▶パーティメンバーが装着しているマテリアのアビリティや魔法(『リジェネ』『リレイズ』『ぶんどる』『ぜになげ』『リミットユニオン』『あんこく』をのぞく)のいずれかが発動する。使用する対象は、自分限定や味方全体のものはそのままで、それ以外はターゲットの敵1体になる。魔法の発動時はMPを消費し(消費量は、マテリアレベルが★2なら25%、★3なら50%減少)、MP不足だと効果が発揮されない								
『みやぶる』	★1 みやぶる	1	──	──	0	0	0	みやぶる(永続)	0	60	○
			効果▶敵1体(マテリアレベルが★2なら敵全体)のエネミーレポートに詳細な情報を登録する								
『ATBブースト』	★1 ATBブースト	0	──	──	0	0	0	ATBゲージ2倍	0	40	×
			効果▶L1ボタン入力中にR1ボタンを押すと発動し、自分のATBゲージの量を2倍に増やす。発動から180秒間(マテリアレベルが1上がるごとに−30秒)は使えない								

※1……「1+(自分の運の値÷256)」倍だけ上がる　※2……1撃目は「30」、2撃目は「50」
※3……沈黙(80%／15秒)、毒(70%／100秒)、睡眠(55%／15秒)、石化危険(30%／15秒)、ストップ(40%／5秒)
※4……発動したアビリティや魔法と同じ

アイテム

※ヒ……相手がヒート状態の場合

※アイテムのアクションは、いずれも「ATBコスト：1、ATB増加量：0、連携ゲージ増加：○、カット値：50、キープ値：60」で、空中では使用できない

名前	効果
ポーション	味方ひとりのHPを350回復する
ハイポーション	味方ひとりのHPを700回復する
メガポーション	味方ひとりのHPを1500回復する
ギガポーション	味方ひとりのHPを3000回復する
エクスポーション	味方ひとりのHPを全回復する
ミックスポーション	味方ひとりのHPを350、MPを20回復する
ミックスハイポーション	味方ひとりのHPを700、MPを20回復する
ミストポーション	バトルメンバー全員(バトル中以外はパーティメンバー全員)のHPを350回復する
ミストハイポーション	バトルメンバー全員(バトル中以外はパーティメンバー全員)のHPを700回復する
ミストメガポーション	バトルメンバー全員(バトル中以外はパーティメンバー全員)のHPを1500回復する
ミストギガポーション	バトルメンバー全員(バトル中以外はパーティメンバー全員)のHPを3000回復する
エーテル	味方ひとりのMPを20回復する
ハイエーテル	味方ひとりのMPを50回復する
エーテルドライ	味方ひとりのMPを100回復する
エーテルターボ	味方ひとりのMPを全回復する
エリクサー	味方ひとりのHPとMPを全回復する
フェニックスの尾	味方ひとりの戦闘不能状態を解除し、HPを最大値の20%回復する
フェニックスの薬	味方ひとりの戦闘不能状態を解除し、HPを最大値の20%回復する
毒消し	味方ひとりの毒状態、猛毒状態を解除する
眠気覚まし	味方ひとりの睡眠状態を解除する
やまびこえんまく	味方ひとりの沈黙状態を解除する
興奮剤	味方ひとりのかなしい状態を解除する。かなしい状態でない場合は、いかり状態(永続)にする
鎮静剤	味方ひとりのいかり状態を解除する。いかり状態でない場合は、かなしい状態(永続)にする
金の針	味方ひとりの石化危険状態、石化状態を解除する
乙女のキッス	味方ひとりのカエル状態を解除する
万能薬	味方ひとりの弱体化効果(戦闘不能、スタン、蘇生不可、ギ族の呪い、死の宣告をのぞく)を解除する
スピードドリンク	味方ひとりをヘイスト状態(100秒)にする
手榴弾	ターゲットに向けて手榴弾を投げる。手榴弾は2秒後に爆発し、半径3m以内にいる敵に200のダメージを与えて打ち上げる(タイプ：物理(遠隔)、属性：なし、バースト値：5 ヒ10)
徹甲手榴弾	ターゲットに向けて手榴弾を投げる。手榴弾は2秒後に爆発し、半径3m以内にいる敵に500のダメージを与えて打ち上げる(タイプ：物理(遠隔)、属性：なし、バースト値：5 ヒ10)
有害物質	ターゲットに向けて爆弾を投げる。爆弾は1.5秒後に爆発し、半径2m以内にいる敵に50のダメージを与えつつ毒状態(180秒)にする(タイプ：物理(遠隔)、属性：なし、バースト値：0)
クモの糸	ターゲットに向けて爆弾を投げる。爆弾は何かに当たると、半径2mの「触れた敵をスロウ状態(40秒)にするクモの巣」を5.5秒間出現させる(タイプ：物理(遠隔)、属性：なし、バースト値：0)
重力球	ターゲットに向けて爆弾を投げる。爆弾は何かに当たると、1.8秒後に半径1.8mの重力球を発生させ、触れた敵に残りHPの25%のダメージを与える(タイプ：魔法、属性：なし、バースト値：0)
ファイアカクテル	ターゲットに向けて爆弾を投げる。爆弾は何かに当たると、半径2mの範囲を3秒間燃やし、触れた敵に90のダメージを最大4回与える(タイプ：魔法、属性：炎、バースト値：4 ヒ8)

召喚獣ファイル

リストの見かた

※召喚マテリアのメインメニューの「ITEMS」での並び順(追加コンテンツや特典アイテムに関するものは末尾)で掲載



❶**召喚獣の名前**
❷**DLC**……その召喚獣のマテリアを、追加コンテンツか特典アイテムとしてのみ入手できることを示すマーク。
❸**召喚マテリアの入手方法**
❹**サイズ**……その召喚獣の大きさ。小型、中型、大型の3種類あり、バトルを行なう場所が広いほど、より大きなサイズの召喚獣を呼び出せる。
❺**召喚のATBコスト**……その召喚獣を呼び出すときに消費するATBゲージの段階。
❻**出現時間**……その召喚獣が出現している時間。この時間が経過すると、召喚獣は必殺技を使って去る。
❼**クリスタル解析によるレベルアップ**……その召喚獣のマテリアがクリスタル解析(→P.334)でレベルアップできるかどうか。
❽**バトルアクション**……その召喚獣が使う技と魔法のデータ。各項目の意味はP.77を、「分類」の意味は下記を参照。「名前」に★4があるアクションは、召喚マテリアが★4のときのみ使用できる。

- **基本技&魔法**…独自の判断で自動的に使うもの
- **アビリティ**…バトルコマンドで指示されたときに使うもの
- **必殺技**…召喚時間が終わるか召喚者が戦闘不能状態になって去るときに使うもの

召喚獣 01



強さも可愛さも一級品のタッグ

チョコボ&モーグリ

召喚マテリアの入手方法 クラウドの初期装備

サイズ	中型	召喚のATBコスト	1	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

チョコボは突進系の攻撃を、モーグリは魔法や爆弾での攻撃を行なう。『チョコボキック』はバースト値が高くて便利。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	つっつき	0	物理(近接)	──	5	100	2.2 ヒ4.4	30	──
	爆走	0	物理(近接)	風	1	52	1 ヒ2	30	吹き飛ばし
	エアロ	0	魔法	風	2	65	1 ヒ2	30	突風は半径1m
アビリティ	チョコボキック	1	物理(近接)	──	1	420	15 ヒ30	50	──
	モグバクダン	1	物理(遠隔)	──	1	600	1 ヒ2	50	爆発は半径4m
必殺技	必殺技!!	0	物理(近接)	風	1	845	1	70	打ち上げ



召喚獣 02

業火をまとう灼熱の魔神

イフリート

召喚マテリアの入手方法 レッドⅩⅢの初期装備

サイズ	中型	召喚のATBコスト	1	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

炎属性の技を使いこなす。足は遅いが、魔法やアビリティを使えば、弾を飛ばすか瞬間移動して遠くから攻撃できる。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技＆魔法	フレイムクラッシュ	0	物理(近接)	炎	3	65	2 ヒ4	30	たたきつけ
	フレイムブレス	0	魔法	炎	3	60	1.2 ヒ2.4	30	——
	ファイア	0	魔法	炎	1	65	1 ヒ2	30	——
アビリティ	クリムゾンダイブ	1	物理(近接)	炎	1	390	1 ヒ2	50	爆発は半径4.5m
	フレアバースト	2	魔法	炎	1	780	1 ヒ3	50	火柱は半径3m
必殺技	地獄の火炎	0	魔法	炎	1	845	1	70	打ち上げ



召喚獣 03

万物を凍らせる氷の女王

シヴァ

召喚マテリアの入手方法 エアリスの初期装備

サイズ	中型	召喚のATBコスト	1	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

氷属性の攻撃が得意。通常は弾を6連発か16連発しつつ、アビリティや必殺技で強力な範囲攻撃を行なう。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技＆魔法	氷弾コンボ	0	魔法	氷	6	30	1.2 ヒ2.4	30	——
	氷弾みだれうち	0	魔法	氷	16	80	3.2 ヒ6.4	30	——
アビリティ	ヘヴンリーストライク	2	魔法	氷	1	780	1 ヒ3	50	氷塊は半径2m
	アイシクルインパクト	1	魔法	氷	1	390	1 ヒ2	50	冷気は半径8m
必殺技	ダイヤモンドダスト	0	魔法	氷	1	845	1	70	打ち上げ

召喚獣 04



剛腕で敵を蹴散らす大地の巨人
タイタン

召喚マテリアの入手方法 『バトルシミュレーター』の「【召喚獣】タイタン」をクリアする

サイズ 中型　召喚のATBコスト 1　出現時間 60秒
クリスタル解析によるレベルアップ できる(→P.73)

体術や岩石で攻撃する。早めに★4まで強化して、バースト値が高い『岩石投げ』を使えるようにしたい。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技＆魔法	2連パンチ	0	物理(近接)	―	2	100	1 ヒ2	30	―
	踏みつけ	0	物理(遠隔)	―	1	90	1 ヒ2	30	打ち上げ
	ストーン	0	魔法	―	1	100	1 ヒ2	30	弾は半径0.5m
アビリティ	マウンテンクラッシュ	1	物理(近接)	―	5	600	3 ヒ6	50	吹き飛ばし
	岩石投げ ★4	2	物理(遠隔)	―	2	1230	15 ヒ45	50	岩の嵐は半径12m
必殺技	大地の怒り	0	魔法	―	1	1600	1	70	打ち上げ

召喚獣 05



紅蓮の翼を持つ不死の象徴
フェニックス

召喚マテリアの入手方法 『バトルシミュレーター』の「【召喚獣】フェニックス」をクリアする

サイズ 中型　召喚のATBコスト 1　出現時間 60秒
クリスタル解析によるレベルアップ できる(→P.73)

炎属性の攻撃に加え、2種類の蘇生用アビリティを持つ。必殺技は全体回復の効果だが、蘇生はできない点に注意。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技＆魔法	炎翔	0	物理(近接)	―	1	100	1 ヒ2	30	―
	フレイムダガー	0	魔法	炎	1	25	1 ヒ2	30	―
	フレイムゲイザー	0	魔法	炎	1	25	1 ヒ2	30	吹き飛ばし
アビリティ	紅蓮・円	1	魔法	炎	1	351	1 ヒ2	50	攻撃範囲は半径10m
	アレイズ ★4	2	魔法	―	0	0	0	0	蘇生＆HP全回復
	リレイズ ★4	2	魔法	―	0	0	0	0	リレイズ(永続)
必殺技	転生の炎	0	魔法	炎	1	450	1	70	最大HPの40%回復

召喚獣 06

聖なる力を宿した鉄壁の城塞

アレクサンダー



召喚マテリアの入手方法 『バトルシミュレーター』の「【召喚獣】アレクサンダー」をクリアする

サイズ	大型	召喚のATBコスト	2	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できる(→P.73)				

ワープ以外では移動せず、巨大な腕や地面を走る衝撃波などで攻撃する。召喚のATBコストが高いぶん必殺技が強力。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	なぎはらい	0	物理(近接)	──	1	100	1 ヒ2	30	──
	地鳴らし	0	物理(近接)	──	1	100	1 ヒ2	30	たたきつけ
	シャインウェーブ	0	魔法	──	1	70	1 ヒ2	30	──
	ショックウェーブ	0	(※1)	──	2	(※1)	2 ヒ4	30	腕と衝撃波で攻撃
アビリティ	ホーミングレイ	1	魔法	──	16	592	3.2 ヒ6.4	50	──
	グランレーザー ★4	2	魔法	──	1	1200	15 ヒ45	50	吹き飛ばし
必殺技	聖なる審判	0	魔法	──	1	2500	20	70	打ち上げ

※1……腕は「タイプ：物理(近接)、威力：20」、衝撃波は「タイプ：魔法、威力：50(ターゲットの方向以外に進むものは20)」

召喚獣 07

三属性の力を統べる猛牛

クジャタ



召喚マテリアの入手方法 『バトルシミュレーター』の「【召喚獣】クジャタ」をクリアする

サイズ	大型	召喚のATBコスト	1	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できる(→P.73)				

巨体を活かした攻撃や炎、氷、雷属性の攻撃を使いわけて戦う。★4になれば、使えるアビリティが3種類増える。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	スイング	0	物理(近接)	──	2	200	2 ヒ4	30	吹き飛ばし
	アッパー	0	物理(近接)	──	1	100	1 ヒ2	30	打ち上げ
	ファイラ	0	魔法	炎	1	65	1 ヒ2	30	爆発は半径2.5m
	ブリザラ	0	魔法	氷	2	65	1 ヒ2	30	氷塊は半径2.5m
	サンダラ	0	魔法	雷	1	65	1 ヒ2	30	落雷は半径1m
アビリティ	ライオットブル	1	物理(近接)	──	1	600	1 ヒ2	50	吹き飛ばし
	イグナイトホーン ★4	2	魔法	炎	1	780	15 ヒ45	50	爆発は半径3m
	フィンブルホーン ★4	2	魔法	氷	5	780	15 ヒ45	0	吹雪は半径3m
	スパーキングホーン ★4	2	魔法	雷	1	780	15 ヒ45	50	電撃は半径3m
必殺技	トライディザスター	0	魔法	(※2)	3	1248	3	70	打ち上げ

※2……炎、氷、雷の各属性の攻撃が同時に当たる

召喚獣 08



さらなる進化を果たした竜王

バハムート改

召喚マテリアの入手方法 『バトルシミュレーター』の「【召喚獣】バハムート改」をクリアする

サイズ	大型	召喚のATBコスト	2	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できる(→P.73)				

2種類のモードを持つ召喚獣。最初はブースターモードで、アビリティ使用後はブレードモードになって技が変化する。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技	2連蹴り	0	物理(近接)	―	2	100	1 ヒ2	30	―
	フレイムブレス	0	魔法	―	3	90	1.2 ヒ2.4	30	―
	フレアレーザー	0	魔法	―	1	90	1 ヒ2	30	縦と横の2種類
	ホーミングバラージ	0	魔法	―	約20	各18	各0.3 ヒ各0.6	30	弾数は12発×3回
	スピンブースター(※1)	0	魔法	―	1	100	1 ヒ2	30	吹き飛ばし
	フラッシュダイブ(※1)	0	物理(近接)	―	1	100	1 ヒ2	30	打ち上げ
	2連斬り(※2)	0	物理(近接)	―	2	120	2 ヒ4	30	―
	疾風斬(※2)	0	物理(近接)	―	1	120	1 ヒ2	30	吹き飛ばし
	飛翔斬(※2)	0	物理(近接)	―	1	120	1 ヒ2	30	打ち上げ
アビリティ	ヘビーストライク改	2	魔法	―	2	1100	2 ヒ6	50	威力50の衝撃波も発生
	インフェルノラッシュ ★4	2	物理(近接)	―	6	1200	12 ヒ36	50	吹き飛ばし
必殺技	ギガフレア	0	魔法	―	1	2500	20	70	打ち上げ

※1……ブースターモード時のみ使う　※2……ブレードモード時のみ使う

召喚獣 09



空間をも断てる必殺の騎士

オーディン

召喚マテリアの入手方法 『バトルシミュレーター』の「【召喚獣】オーディン」をクリアする

サイズ	大型	召喚のATBコスト	2	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できる(→P.73)				

愛馬スレイプニルに乗って移動し、剣で斬ったり槍を投げたりして戦う。『煉獄の陣』の攻撃範囲の広さが最大の長所。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技＆魔法	兜落とし	0	物理(近接)	―	2	100	2 ヒ4	30	衝撃波は半径2.5m
	ランページ	0	物理(近接)	―	2	100	1 ヒ2	30	―
	スピアアロー	0	物理(近接)	―	1	100	1 ヒ2	30	吹き飛ばし
アビリティ	カイザークラッシュ ★4	1	物理(近接)	―	4	570	2 ヒ4	50	吹き飛ばし
	煉獄の陣	2	魔法	―	1	756 バ1008	15 ヒ45	50	攻撃範囲は半径11m
必殺技	斬鉄剣	0	物理(近接)	―	1	2500	20	70	打ち上げ

召喚獣 10



あらゆる武器を使いこなす謎の剣豪

ギルガメッシュ

召喚マテリアの入手方法 ミドルオーシャンの調査レポートをすべてクリアする

サイズ	中型	召喚のATBコスト	2	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

近距離では踏みつけと武器で、遠距離では竜巻で攻撃する。基本となるレベルが最初から高めなのも強み(→P.73)。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	踏みつけ振り下ろし	0	物理(近接)	──	2	100	2 ヒ4	30	──
	踏みつけ後退斬り	0	物理(近接)	──	2	100	2 ヒ4	30	──
	鬼裂波	0	物理(近接)	──	1	70	1 ヒ2	30	吹き飛ばし
	乱れ颯	0	魔法	風	2	65	1 ヒ2	30	吹き飛ばし
アビリティ	アックスハンマー	2	物理(近接)	──	2	1000 バ1500	1 ヒ3	50	波動は半径8.5m
	かざぐるま	2	物理(近接)	──	6	1200	15 ヒ45	50	引き寄せ
必殺技	究極幻想	0	物理(近接)	──	1	2500	20	70	打ち上げ

召喚獣 11



さまざまな場所を豪快に泳ぐ水神

リヴァイアサン DLC

召喚マテリアの入手方法 『ファイナルファンタジーVII リメイク』のセーブデータ特典

サイズ	大型	召喚のATBコスト	2	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

地面にもぐって移動したあと、その場で数回攻撃することをくり返す。『スプラッシュウェーブ』は強力な引き寄せ技。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	テールウィップ	0	物理(遠隔)	──	1	100	1 ヒ2	30	──
	ウォーターボール	0	魔法	──	8	80	1.6 ヒ3.2	30	弾は半径0.6m
	潜行体当たり	0	物理(近接)	──	1	5	1 ヒ2	30	──
アビリティ	ウォータービーム	2	魔法	──	1	588	15 ヒ45	50	吹き飛ばし
	スプラッシュウェーブ	2	魔法	──	1	840	1 ヒ3	50	爆発は半径15m
必殺技	大海衝	0	魔法	──	1	2100	15	70	打ち上げ

召喚獣 12



雷で邪悪を裁く気高き賢者

ラムウ DLC

召喚マテリアの入手方法 『FF7R エピソード インターミッション』のセーブデータ特典

サイズ	中型	召喚のATBコスト	1	出現時間	60秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

使う技がどれも雷属性で、大半は魔法タイプなのが特徴。背後の雷球は出現時間を示し、6秒ごとに1個追加される。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	雷の刃	0	物理(近接)	雷	3	65	2 ヒ4	30	——
	サンダーボール	0	魔法	雷	3	45	1.5 ヒ3	30	——
	シャインスパーク	0	魔法	雷	1	65	1 ヒ2	30	電撃は半径7.5m
	落雷	0	魔法	雷	4	60	2 ヒ4	30	雷は半径1m
アビリティ	サンダーランス	1	魔法	雷	6	490	6 ヒ12	50	放電は半径3m
	スピンレーザー	2	魔法	雷	5〜15	各109	各0.2 ヒ各0.4	50	ターゲットが近いほどヒット数が増加
必殺技	裁きの雷	0	魔法	雷	1	845	1	70	打ち上げ

召喚獣 13



魔法が得意な幻想色のチョコボ

ファンシーチョコボ DLC

召喚マテリアの入手方法 ローソン@Loppi・HMVでの本作の購入特典

サイズ	小型	召喚のATBコスト	1	出現時間	30秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

敵の弱点に合わせて4属性の魔法を使いわける。ガ系魔法と必殺技のバースト値が高い点を活かしていきたい。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	チョコファイア(※1)	0	魔法	炎	1	30	2 ヒ4	30	打ち上げ
	チョコブリザド(※1)	0	魔法	氷	1	30	2 ヒ4	30	吹き飛ばし
	チョコサンダー(※1)	0	魔法	雷	1	30	2 ヒ4	30	たたきつけ
	チョコエアロ(※1)	0	魔法	風	1	30	2 ヒ4	30	引き寄せ
アビリティ	チョコルイン	1	魔法	——	1	150	10 ヒ20	50	打ち上げ
	チョコブースト	1	——	——	0	0	0	0	直後の魔法がガ系に
必殺技	チョコメテオ	0	魔法	——	1	300	30 ヒ60	70	対象は敵1体のみ

※1……『チョコブースト』の直後に使ったものはガ系魔法(『チョコファイガ』など)に強化され、威力が「200」に、バースト値が「7 ヒ14」に上がるうえ、攻撃範囲も広くなる

召喚獣 14



アイテムに精通したツボの魔人

マジックポット DLC

召喚マテリアの入手方法 本作のコレクターズエディションまたはデジタルデラックスエディションの購入特典

サイズ	小型	召喚のATBコスト	1	出現時間	30秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

バトルメンバーの回復をしつつ、合間に強化も行なう。必殺技を含めて、攻撃用の技は『マジックかくてる』のみ。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	なにがでるかな?	0	―	―	0	0	0	0	味方ひとりを強化(※2)
	マジックぽーしょん	0	回復	―	0	0	0	0	味方ひとりを回復(※3)
アビリティ	マジックふぇにっくす	1	回復	―	0	0	0	0	味方ひとりを蘇生(※3)
	マジックばんのうやく	1	回復	―	0	0	0	0	万能薬と同じ効果
	マジックかくてる	1	魔法	炎	4	388	4 ヒ8	50	火炎は半径2m
必殺技	マジックえりくさー	0	回復	―	0	―	0	0	全員のHP回復(※4)

※2……プロテス(180秒)、シェル(180秒)、ヘイスト(100秒)、バリア(60秒)、マバリア(60秒)のいずれか
※3……HPの回復量は最大値の30%
※4……戦闘不能状態なら蘇生後にHPが最大値の30%回復し、戦闘不能状態でなければHPが全回復する。MPは回復しない

召喚獣 15



3つの職業で編成された妖精パーティ

モーグリーズ DLC

召喚マテリアの入手方法 本作のコレクターズエディションの購入特典、PlayStation Storeでの予約特典

サイズ	小型	召喚のATBコスト	1	出現時間	30秒
クリスタル解析によるレベルアップ	できない				

白魔道士と黒魔道士と吟遊詩人のモーグリたち。味方の強化や敵の弱体化が得意で、連携ゲージを増やす技も使える。

バトルアクション

※ヒ……相手がヒート状態の場合、バ……相手がバースト状態の場合

分類	名前	ATBコスト	タイプ	属性	ヒット数	威力	バースト値	カット値	備考
基本技&魔法	白魔法	0	―	―	0	0	0	0	味方ひとりを強化(※5)
	黒魔法	0	―	―	0	0	0	0	敵1体を弱体化(※6)
	詩人魔法	0	―	―	0	0	0	0	味方ひとりを強化(※7)
アビリティ	えいゆうのうた	1	―	―	0	0	0	0	味方ひとりのHPを700回復、連携ゲージを2増加
	でるたあたっく	1	物理(近接)	―	1	200	1	50	バダメージ倍率+40%
必殺技	クポのワルツ	0	魔法	―	6	500	3 ヒ6	70	敵1体を攻撃、味方全員の連携ゲージを2増加

※5……ブレイブ(180秒)かフェイス(180秒)　※6……デブレイ(40秒)かデフェイ(40秒)
※7……リジェネ(180秒)かクリティカル率アップ(60秒)

バトルシステム EXTRA

バトルアドバイス

クラウドたちの行く手には、さまざまな強敵が待ち受けている。それらに勝てるよう、バトルの仕組みやアクションの性能を踏まえた戦術を伝授していく。

『FFVII リメイク』との共通点と変更点

本作のバトルは、インターグレード版を含む『FFVII リメイク』のものがベースになっており、有効な戦術の多くが同じように使える(右記参照)。そのうえで、下記の追加要素や変更点に応じて新たな戦術を組み立てよう。

『FFVII リメイク』から引きつづき有効な戦術の例

- ATBゲージを手早くため、緊急時に備えて1段階以上残しておく
- 『みやぶる』で敵を調べ、有効な属性攻撃や弱体化効果で攻める
- 敵がバーストするまでは、バースト値が高い攻撃を優先して使う
- ATBゲージをためやすい味方(バレットなど)を回復役にする
- 技などの終わりぎわに回避を行ない、無防備になる時間を減らす
- 敵が強いときは、ガードや回避を優先しつつ攻撃の機会を待つ
- 長期戦になるときは、敵を毒状態にしてHPを少しずつ減らす

バトルに関する『FFVII リメイク』からのおもな追加要素と変更点

- 操作できるキャラクターが増えた
- バトルメンバーを自由に選べる場面が増えた
- 呼び出せる召喚獣が増えた
- 連携アクションと連携アビリティと呼び寄せが追加され、ATBゲージを消費しないアクションが増えた
- 各キャラクターが、魔法以外でも炎・氷・雷・風属性の攻撃を使いわけられるようになった
- ジャストガードの導入などでガードが強化された
- 回避への無敵時間の導入や回避系の連携アクションの追加などで、無敵状態になる手段が増えた

準備編

アドバイス 1 経験値やAPをかせいでパーティを強化しよう

強敵に勝利するためには、多くの敵と戦ってキャラクターとマテリアのレベルを上げておくことが大事。フィールドでは、リザーブメンバーも同じ量の経験値とAPを得られるので、安全に勝てる敵をくり返し倒そう。経験値を多くかせぎたいなら、敵とのレベル差で獲得量が減らないように(→P.599)、難易度をADVANCEDかHARDにするといい。また、『バトルシミュレーター』で同じコースに何度も挑む方法もあるが、バトルメンバー以外の獲得経験値は0.8倍に、獲得APはゼロになる。



⬆フィールドでバトルをくり返したい場合は、討伐レポートを活用するのがオススメ。敵を倒したあとに△ボタンを長押しするだけで、すぐに再戦できるからだ。

アドバイス 2 最大SPを上げればふたつの大きなメリットが得られる

最大SPを上げれば、スキルコアを多く解放できるうえ、武器レベルも高くなる。レベルを上げつつ、P.575〜577の方法でスキルブックを集めよう。

アドバイス 3 スキルコアの解放とマテリアの装備は攻撃と防御のバランスを考えて選ぶ

キャラクターの攻撃手段は、マテリアだけでなくスキルツリーでも増やせる。スキルツリーで各種の技を優先的に習得しつつ、装着するマテリアは回復や補助やステータス強化に役立つ下記のものを中心に選ぶのが有効。そのうえで、戦う相手に合わせて「弱点を突ける魔法マテリア」や「耐性が上がるマテリア」などをセットし、攻守を強化するといい。

優先してセットしておきたいマテリア

メンバー全員	● HP回復用(かいふく、いのり、チャクラ) ● そせい ● ガードきょうか ● ジャストガードきょうか ● HPアップ
1〜3人	● ちりょう(★2以上) ● どく ● バリア
ひとり	● みやぶる ● てきのわざ

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

アドバイス 4 ガード可能な攻撃はできるかぎりジャストガードで防ぐ

ジャストガードに成功すれば、ダメージを受けることなくATBゲージとリミットゲージがたまり、近くにいる敵のバーストゲージも増やせる。強敵とのバトルでは、ガードで防げる攻撃はジャストガードで無効化し、ガードできない攻撃は回避でかわすことがとても重要になるので、P.690の方法も利用してジャストガードを狙っていこう。

アドバイス 5 強力な魔法はMPの回復手段の有無も考えつつ慎重に使う

バトル中にMPを回復する方法は、下記のとおり少ない。消費MPが多い魔法は、多用をひかえるか『MPきゅうしゅう』『MPセーブ』マテリアとセットで使おう。消費MPがゼロになる効果を連携アビリティで得るのも手だが、準備が大変なうえに効果が40秒で切れる点には注意。

バトル中のMPの回復手段

誰でも可能	●時間を経過させる(60秒ごとに1ずつ回復) ●特定のアイテム(エーテルなど)を使う(難易度がHARDのときは使用できない) ●『MPきゅうしゅう』マテリアを利用する ●アクセサリの壊し屋のキーチェーンを利用する
クラウド、バレット、レッドXIII	●武器スキル『バーストヒール』を利用する ●武器スキル『ダメージアスピル』を利用する
エアリス	●武器アビリティ『アスピル』を使う ●連携アクション『ブライトブラスト』を使う(連携相手がMPを分け与えてくれる) ●スキルコア『ダメージアスピル』を利用する
レッドXIII	●リミット技Lv.1『ブラッドファング』を使う
ユフィ	●武器アビリティ『邪気吸収』を使う



⬅『MPきゅうしゅう』マテリアは、『オート武器アビリティ』マテリアと組にして攻撃能力の高い仲間に装着させる手もある。

アドバイス 6 連携アクションを使って戦術の幅を広げる

連携アクションは、効果的な使いどころを見極めるのが難しいものの、『たたかう』よりも効率良くダメージを与えたりATBゲージを増やしたりできる。防御系と回避系の技にも便利なものが多いので、早いうちにそれぞれの特徴を把握しておきたい。

アドバイス 7 バースト直前になったら大ダメージを与える準備をしておく

敵がバーストしたときは、強力な攻撃を何度も当ててHPを一気に減らすのが基本。バーストゲージが満タン直前になったら、ATBゲージを温存しつつ、バトルメンバーにティファがいる場合は『秘技解放』の効果を2段階目まで強化しておこう。バースト直後にティファの固有アビリティを連発すれば、ATBゲージを消費しないうえに3秒弱でダメージ倍率を210%まで上げることが可能だ。なお、キャラクターによっては連携アクションでも大ダメージを与えられるので、その場合ならATBゲージは敵をバーストさせるために使ってもいい。

アドバイス 8 敵が狙う相手に合わせて操作を切りかえる

敵が攻撃時に誰を狙うかは、身体の向きや移動方向から予測できる。狙われていない味方に操作を切りかえ、敵の攻撃に巻きこまれない位置から攻めていくのがオススメだ。危険はともなうが、敵が狙ってきた味方をあえて操作し、ジャストガードで無効化したりカウンターで反撃したりする戦法もある。

アドバイス 9 長引きそうなバトルではリミット技をフル活用する

リミット技は、動作終了まで攻撃無効状態になれるうえ、攻撃用のものは大半の敵をひるませることが可能。長期戦では、リミットゲージが2回以上満タンになることもあるほか、リミットゲージを増やせるアクセサリなど(→P.73)を活用すれば頻繁に使えるので、積極的にリミット技を活用していきたい。なお、リミット技はバーストした相手に使うのが基本だが、Lv.2〜3の攻撃はバースト値が高いため、敵をバーストさせる目的でも役に立つ。



⬆リミットレベルを3まで上げれば、そのバトル中はリミットゲージが満タンになるたびにリミット技Lv.3を使用可能。準備は大変だが、それだけの価値はある。

アドバイス 10

各キャラクターの得意分野と目的に適した行動を把握する

キャラクターごとの戦いかたとオススメのアクションを、ザックスやセフィロスも含めて紹介しよう。なお、バトルメンバーの選択に迷ったら、ATBゲージを遠距離攻撃で手軽に増やせるバレットやユフィを加え、アビリティによる攻撃と『いのり』による回復などをまかせるのがオススメだ。

キャラクターごとのオススメの戦いかた

キャラクター	オススメの戦いかた
クラウド	● 下表の方法で、敵をバーストさせつつHPを減らす ● 回避中に■ボタンを長押しして空中へ飛び、敵の攻撃を受けにくい高い位置から攻めこむ ● ブレイブモード時のカウンターや『反撃の構え』『カウンターシュート』などで反撃を狙う
バレット	● 『たたかう』などでATBゲージを手早くためて、威力やバースト値が高い攻撃を積極的に使う ● 『いのり』で、MPを温存しつつ味方を回復する ● 『ダブルガード』で攻撃を防ぐ。レッドXIIIのものとちがい、連携相手を選ばないので便利
ティファ	● 近距離攻撃で敵に大ダメージを与える。攻撃されたときは、通常ガードや『チェンジガード』で防ぐか、移動や回避でかわすか、『バックフリップ』『スイングジャイブ』で回避＆反撃する ● 『秘技解放』『秘技解放・破』による効果を早めに2段階目まで上げる。『秘技解放』はバースト状態のダメージ倍率を増やしたいときに、『秘技解放・破』はバーストを狙うときに使う
エアリス	● 魔法攻撃力が高いうえ、『アスピル』などでMPを回復できるので、魔法を積極的に使う ● 『閃光の魔法陣』を早めに設置し、自分の『たたかう』と回避を強化しつつ、味方全員が魔法の詠唱を安全に行なえるようにする ● 『怒りの烙印』で仲間のリミットゲージを増やす
レッドXIII	● 『スーパーガード』『ダブルガード』などをくり返し、リベンジモードを有効活用する ● リベンジゲージがゼロ近くまで減ったら、『スレッドファング』による強力な反撃を狙う
ユフィ	● 手裏剣を投げ、『忍術』で遠くから攻撃しつつATBゲージを手早くためる ● 『忍術変化・○』を活かして敵の弱点を突く ● 忍術レベルが2～3になったら、『邪鬼退散』で大ダメージを与えるか『邪気吸収』で攻撃＆回復を行なう
ケット・シー	● モーグリが出現している状態をできるだけ保つ ● モーグリに騎乗し、敵から逃げながら『たたかう』でATBゲージをためる。逃げ切れないときは通常ガードか『チェンジガード』で対処 ● 『○○チアー』で味方を強化しつつ、『ダイス』や魔法などの走りながら行なえる攻撃を使う ● モーグリから降り、一方がオトリになる。モーグリを狙わない敵もいるので注意
ザックス	● 『クイックチャージ』でチャージレベルをLv.3まで上げ、3種類のアビリティを使いわける ● リミット技を使い、敵に大ダメージを与えつつバーストゲージを一気に増やす
セフィロス	● 『たたかう』でATBゲージとオーラゲージをため、アビリティや派生攻撃を中心に攻める ● ジャストガードが行なえないので、敵の攻撃は回避の無敵時間を活かしてかわす ● 『パリィ』は難しいので無理には狙わない
カエル	● 「遠くから『たたかう』の1段目で攻撃→回避で中断」かジャストガードをくり返し、ATBゲージがたまったら『カエルキック』で攻撃する ● 『カエルバブル』の3発目の弾を当てて自分のHPを回復する。射程が短いので、敵から離れて数回使い、敵が当たりにくくるのを待つといい

キャラクターごとのオススメのアクション

※「★」はとくにおすすめのもの

キャラクター	目的ごとのオススメのアクション			
	ATBゲージをためる	敵のバーストゲージを増やす	敵に大ダメージを与える	複数の敵を巻きこむ
共通	★たたかう ★ジャストガード ●ATBブースト	★リミット技Lv.2～3 ●ジャストガード ●ブリザド系魔法 ●クエイク系魔法	★リミット技Lv.1～3 ★連携アビリティ ●攻撃魔法 ●自爆(てきのわざ)	★コメット系魔法 ★プラズマ放電(てきのわざ)
クラウド	★ハウルスマッシュ ★ビートヒット ●ブレイブモードのカウンター	★バーストスラッシュ ★インテンスブレイク ●マギアブレイク	★インフィニットエンド ★エアリアルドライブ ★マギアブレイク	★アサルトモードの地上■ボタン長押し ●ラピッドチェイン
バレット	★ぶっぱなす ★ダブルガード ●超とっしん	★フュエルバースト ★アミーゴショット ●ぶっぱなす	★アンガーマックス ★ブラッドバズーカ ●ゼロレンジシュート	★グランドブロウ ★ゼロレンジシュート ●アミーゴショット
ティファ	★たたかう(秘技解放時) ★バックフリップ	★たたかう(秘技解放・破時) ★バックフリップ	★ヘブンズトライバル ●オーバードライブ ●かかと落とし	●闘気スフィア ●トルネードダイブ
エアリス	★たたかう(閃光の魔法陣内) ●ブライトブラスト	★たたかう(閃光の魔法陣内) ★スウィートギャングスター	★セイントチャージ ★ブライトブラスト	★たたかう(閃光の魔法陣内) ★イノセンスフォース
レッドXIII	★ダブルガード	●たたかう(リベンジモード時) ●スターダストレイ	●スピンファング ●スターダストレイ	★地上■ボタン長押し ★スターダストレイ
ユフィ	★忍術 ★くもがくれ ●きつねび	★つむじかぜ ●雲外蒼天	★邪鬼退散 ★超・風林火山 ●疾風迅雷	★つむじかぜ ★いだてんだー
ケット・シー	★たたかう(騎乗時の■ボタン連打や■ボタン長押し)	★ふくろだたき ●スロット(BAR×3) ●リミット技Lv.1	●フォーチュンアタック ●スロット(モーグリ×3) ●スロット(王冠×3)	●地上■ボタン長押し(騎乗時でないとき) ●モーグリとつげき
ザックス	●アサルトダッシュ	★メテオショット	★ハイブレイバー	●たたかう(地上)
セフィロス	●動地	★クロススパイラル	●獄門	●逆襲の刃

主要開発スタッフQ&A②



リードボスバトルデザイナー

堀江一夫 Kazuo Horie

代表作 ゴッドイーター2、ゴッドイーター リザレクション(以上、バンダイナムコエンターテインメント)

Q お気に入りのボスエネミーは?

A ひとつだけあげるとすれば、ジェノバLifeでしょうか。クラウドがバレットたちと同じ場所で戦闘するのはジェノバLifeが最後なので、仲間と戦っている印象を強く押し出すような展開にしました。パーティメンバーが目まぐるしく変化するなかで、旅を通して育んだ仲間との絆を感じていただけたら幸いです。

Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識していた部分はありますか?

A 印象的だった敵の攻撃は、なるべく採用するようにしました。とくにジェノバLifeの『青い光』は、原作では光を放つだけだった攻撃を、強制ワープ&拘束という形にうまくアレンジできたと思います。イリーナの『イリーナパンチ』も、今作ではまだ訪れていないアイシクルロッジでの原作イベントが元ネタですが、先取りで実装することができて満足です。

Q 制作を担当した『クイーンズ・ブラッド』については、どんなコンセプトで作っていきましたか?

A この世界でプレイされているアナログゲームということで、ボードやカードなどの存在感を表現するため、高級感あふれる見た目にしてもらったり、操作時のコントローラーの振動を多めに設定したりしています。システム面としては、手札の読み合いなどの駆け引き要素よりも、「自分で考えた強い戦術を、対戦中にうまく相手にぶつけられるか」が重要になるように設計しました。

! 自分だけが知っている本作の秘密

『イリーナパンチ』を避けたあとに転がっているイリーナには、攻撃能力があります。じつは、このときは敵同士でも攻撃が当たるので、ヒート状態でのけぞりやすくなっているルードに誘導すれば吹き飛ばすことも可能です。気が向いたかたは、ぜひ試してみてください。



ボスバトルデザイナー

中川嘉之介 Yoshinosuke Nakagawa

代表作 モンスターハンター:ワールド(カプコン)

Q ボスバトルを作るうえで重視していたテーマは?

A とくにタークス戦については、ふたりで何かを行なう連携の要素を多数取り入れて、クラウドたちとのチーム戦になるように意識しました。また、人間のボスはサイズが小さくて、地味で小粒なバトルになりやすいため、フィールドを広く使う遊びを積極的に採用しました。イリーナの『疾風スタイル』や、ルードとイリーナの合体攻撃『タークスランブル』などがそれです。

Q お気に入りのボスエネミーは?

A 『FFVII』関連作で今回はじめてボスとして登場するツォンです。彼は『ビフォア クライシス -FFVII-』で操作する以外はバトルの描写が非常に少なく、仕様を考えるのに苦労しました。当初は、レノやルードやイリーナを模したバトルスタイルを切りかえる戦いかたを考えていましたが、最終的には武術を駆使する敵になりました。堂々とした歩きかたと瞬歩で移動する姿を合わせて、強者感を表現できて良かったです。

Q 制作を担当したレッドXIIIの戦闘スタイルのコンセプトを教えてください。

A 敵の攻撃をガードしてリベンジゲージをためる我慢の時期と、リベンジモードになって圧倒的な戦闘能力を得られる解放の時期との差で生まれるカタルシスを狙ったキャラクターです。リベンジゲージをすばやくためるコツをつかむと、強力なアビリティを使う機会が増えて戦いかたの幅がどんどん広がると思います。

! 自分だけが知っている本作の秘密

レノとルードの『ノワールセッション』は、新人と行動していたルードと休養していたレノがふたたび相棒としてコンビを組んだノリノリ感を表現したくて考案しました。いつも以上に息の合ったふたりを見て「楽しそうだなぁ」と思ってもらえたらうれしいです。



リードワールドデザイナー

劉 展毓 Zhanyu Liu

代表作 FFVII リメイク

Q 前作になかったワールドマップを作るうえで、もっとも重視していたことは何ですか?

A 遊びの自由度を一番重視してデザインを行ないました。今作のワールドマップは、メインストーリーの合間の自由行動を楽しむ広大な遊び場と言える存在なので、やりこみ要素のあるミニゲームや『FFVII』の世界観を補完するイベントなどを、時期の制限なくいつでも楽しんでもらえるようにしています。

Q ワールドエリアごとに遊びのバリエーションをどのように変えようと考えていましたか?

A 地形や環境など基礎部分のちがいに加えて、チョコボやバギーといった性能&操作感が異なる乗り物を登場させて、新しいワールドエリアを探索するたびに新鮮な体験をしてもらうことを目指しました。また、チャドリーのワールドレポートやクエストを進めることで、そのワールドエリアならではの新しい情報がだんだんと解き明かされていくようにしています。

Q 制作を担当したエアリスの戦闘スタイルのコンセプトを教えてください。

A 「『たたかう』も含めて魔法タイプの攻撃が主体」「パーティをサポートする能力を持つ」の2点です。全体の状況を読みながら行動していくスタイルのキャラクターで、アビリティや魔法を使ってピンチに備えたり、チャンスのときにパーティ全体を強化したりすれば、強敵とのバトルもラクになるでしょう。

! 自分だけが知っている本作の秘密

ジュノンエリアの山チョコボは、開発中に「山川チョコボ」と呼ばれていた時期がありました。ガケを登れるほか、滝を下から上へ気持ちよくさかのぼることもできたんです。残念なことに、滝登りを活かした地形が最終的に少なくなり、採用は断念しました。



リードアプリケーションプログラマー

保志名大輝 Daiki Hoshina

代表作 FFVII リメイク、FFXII、FFXIII、FFXIII-2、ライトニング リターンズ FFXIII

Q 対応機種がPS5に変わったことでラクになったこと、難しくなったことはありますか？

A CPUが強化されたことで、これまでと同じ処理をしていても負荷が下がるようになり、新しい要素を入れる余裕ができました。たとえば、パーティメンバー全員でフィールドを移動するという要素は、PS4では実現が難しかったかもしれません。一方で、データのロード速度は速くなったのですが、メモリの容量に関しては厳しくなった部分が多く、調整に苦労しました。

Q ゲームのプログラマーとして、もっとも大切だと思う要素は何でしょう？

A プランナーやデザイナーと直接やりとりをする機会が多いので、職種のちがう人たちが実現したいと思っている内容をくみ取る能力が重要ですね。在宅勤務制度がはじまったこともあり、そういったコミュニケーション能力はこれまで以上に大切な要素になっています。

Q ゲーム本体のプログラミングと開発環境の構築では、作業中に重視することにちがいはありますか？

A ゲーム本体は「処理速度、メモリ消費量、バグが起きにくい構造」、開発環境は「実装速度、拡張性、わかりやすいインターフェースの構築」を重視しています。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A プランナーが作るデータに対してバグが発生しにくい環境の構築と、プランナーがデータバグを引き起こした場合でも自分で問題点を追って確認ができるようにする透明性の部分です。

! 自分だけが知っている本作の秘密

前作ではチャプターセレクト関連で多くのバグが発生し、修正するのが大変でしたが、今作では開発終盤になっても大きなバグが報告されておらず、逆にソワソワしています。



コンテントプログラマー

鈴木亮太 Ryota Suzuki

代表作 モンスターハンター4、モンスターハンター：ワールド（以上、カプコン）

Q ゲームのプログラマーとして、もっとも大切だと思う要素は何でしょう？

A 基本的にプログラマーはディレクターやプランナーからの発注を受けて作業を行なうことが多いのですが、目指すべきゴールがどこなのかを読み取ろうとする意識が大事だと思います。たとえば、ある場面にキャラクターを出したいという依頼があったとして、それがゲーム的に意味のある要素として出すのか、単に画面をにぎやかにしたいだけなのかによって、最適な実装方法は異なりますし、場合によってはプログラマーの観点から別のアイデアを提案できるケースもあったりします。

Q 制作を担当したミニゲームについて、制作が大変だった点はありますか？

A 『チョコボレース』はコース数も多く、各種ギミックやチョコボの性能差といった要素が盛りだくさんなので、実装するのは大変でした。チョコボのアビリティや装具品のスキルなどはかなりのボリュームで、自分に合ったプレイスタイルを追求してもらえるようになったと思います。また、レースゲームが得意な人もそうでない人も白熱したレース展開が楽しめるよう、ライバルレーサーの挙動については試行錯誤をくり返しました。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A 各ワールドエリアのフィールドや町はそれぞれ個性があって魅力的なので、ゆっくり散策してほしいです。本作は寄り道要素も多いので、より深く『FFVII リバース』の世界を楽しんでいただけると思います。

! 自分だけが知っている本作の秘密

『クイーンズ・ブラッド』は、開発スタッフ内で実際にカードを作って遊んでみました。対面での人との対戦は、コンピュータ相手とはちがった駆け引きや展開があり、盛り上がっておもしろかったです。



コンテントプログラマー

西澤亮太 Ryota Nishizawa

代表作 FFXV、モンスター オブ ザ ディープ：FFXV、キングダム ハーツIII

Q 対応機種がPS5に変わったことでラクになったこと、難しくなったことを教えてください。

A データの読みこみが速くなったことでストリーミング（※1）を利用したシステムが増え、ロード時間を感じさせない動的なシチュエーションが実現できるようになりました。その反面、各種のアセット（素材）がメモリをギリギリまで使っているせいで、さまざまな部分での調整がマスターアップの直前までつづいていました。

Q プログラマー側から提案したアイデアはありますか？

A 企画の内容に関してはあまり提案はしていませんが、プランナーやデザイナーが実機上で企画の実装や調整ができる環境を提案し、用意しました。

Q 制作を担当したミニゲームについて、制作が大変だったのはどんなところですか？

A 『ガンビットギアーズ』は本作のミニゲームのなかではわりと規模が大きめですが、開発のスタートが遅かったので、ほかのパートがデバッグをしている時期もアセットの発注や機能の追加がつづいて大変でした。ステータスを上げるガンビットやポータルスキルなど、土壇場で追加した機能によって遊びの幅が広がったのではないかと思います。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 私の作成した機能ではないのですが、吊り橋をキャラクターの動きに合わせて計算で揺らしているのを見つけて、こまかい部分の作りこみに感心しました。

! 自分だけが知っている本作の秘密

『モーグリ・コープ』は、オリジナル版のゴールドソーサーにある『モグ・はうす』を継承し、モーグリのかわいさを伝えるのが最初のコンセプトでした。制作中の試行錯誤やディレクターからの指示を経て、モーグリがアグレッシブにいたずらを仕掛ける内容になっています。

※1……データの読みこみと実行を並行して同時に進める技術



SECTION 3

SCENARIO

シナリオ

シナリオ

シナリオの基礎知識



「STORY」メニュー

探索中に「タッチパッドボタン→ L2 ボタンを2回」と操作すると、「STORY」メニューが表示される。つぎに行なうべきことや過去のあらすじがチャート形式でまとめられているので、物語の進めかたがわからなくなったときなどに確認してみるといいだろう。なお、一部のチャプターでは、チャートの最後に「EXTRAエピソード」が表示される。これは、物語の進行に影響しない寄り道的なエピソードだが、本作の物語をより深く理解したいなら、ぜひ体験しておきたい。



⬆カーソルを合わせると、過去のエピソードの場合はあらすじが、現在進行中のエピソードの場合はつぎに行なうべきことが、推奨レベルとともに表示される。

エンディング後のプレイ

ゲームをクリアしたあとに作成したセーブデータ(「CHAPTER SELECT」と表示されたデータ)をロードすれば、右記のような要素が追加された状態でプレイを継続できる。仲間の好感度を限界まで上げたり、難易度がHARDのときにしか手に入らないスキルブックを集めたりと、さまざまなことが行なえるので、エンディングを迎えたあとも本作をとことんまで遊び尽くそう。



⬅エンディング後のプレイでは、バトルメンバー3人を自由に編成することが可能。



➡未発見のチョコボストップやトレジャースポットもマップ上に表示されるようになる。

ゲームクリア後のおもな追加要素

チャプターセレクト
- 好きなチャプターを選んでやり直せる(詳細は右ページを参照)

EXTRA OPTIONS
- ゴールドソーサーでのデートパートナーの設定や、クラフト素材の自動入手など、チャプターセレクト時のプレイ環境を変更できる

PLAY LOG(→P.686)
- 物語やバトルの達成状況を確認できる
- 仲間たちの好感度が、どんな要素でどの程度上がっているかを確認できる

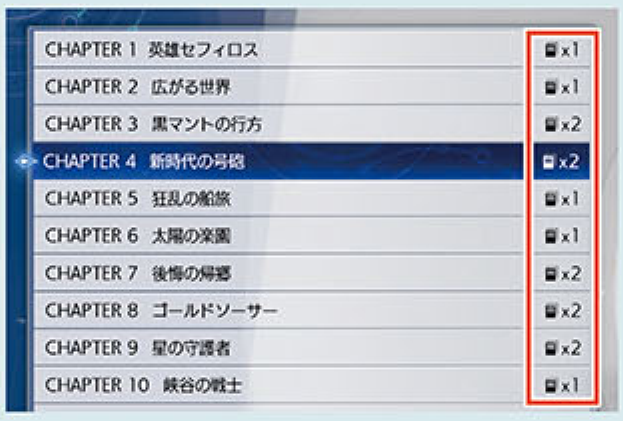
ウェアチェンジ
- ほかの衣装に着替えた状態で世界各地を探索できる。また、各地のチョコボ牧場にあるウェア更衣室が利用可能になる

バトルメンバーの変更
- クラウドをバトルメンバーから外せる

『バトルシミュレーター』の新コース
- 『バトルシミュレーター』でエンディング後限定のバトルコースが解放される(→P.456)

チャプターセレクト

エンディング後のプレイでは、メインメニューの「SYSTEM」に「CHAPTER SELECT」が追加される。これを利用すれば、好きなチャプターを最初からやり直す「チャプターセレクト」が行なえるのだ。チャプターセレクト時のプレイのおもな特徴は右記のとおり。キャラクターの強さや装備などは最新の状態を引き継ぐので、初回プレイのときよりも物語を進めやすい。



⬅チャプターを選ぶときは、未入手のスキルブックの数を確認可能。

チャプターセレクト時のプレイのおもな特徴

- ゲームの難易度でHARDが選べる(→P.68)
- チャプター開始時にクエストのリセット方法を選べる(下記参照)
- キャラクターの強さ、所持アイテム、仲間の好感度、ワールドエリアの探索状況、ワールドレポートの達成状況などは引き継がれる
- 一部の手順をスキップできる
- 好感度が上昇する状況では、過去のプレイよりも上昇量が高い結果になった場合にかぎり、上昇量がその値に更新される(→P.702)
- バトルで得る経験値が2倍、APが3倍に増える
- 宝箱の中身や落ちているものはふたたび入手できるが、武器やマテリアや一部のだいじなものなどは、手に入らないか別のものに変わる



⬆それぞれのチャプターで先へ進むための手順は、初回プレイのときと基本的には同じだが、一部の手順をスキップできる場面もある。



⬆ワールドエリアの探索状況も引き継がれるので、初回プレイですでに訪れている場所なら、ファストトラベルで瞬時に移動できることも多い。

クエストのリセット

チャプターセレクト時は、開始前にクエストのリセット方法を右の表のなかから選択することが可能。基本的には「現在のクリア状況を維持してリセットする」を選んでおけば問題ないが、難易度HARD限定のスキルブックの入手やクリアランクの更新のために、特定のクリアずみのクエストだけをやり直したい場合は、下の方法を使おう。

チャプターセレクト時のクエストのリセット方法

方法	内容
現在のクリア状況を維持してリセットする	その時点でのクエストのクリア状況(クリアランクは過去に達成したもっとも高いもの)を引き継いだ状態で、未クリアのクエストに挑戦できる
過去のクリア状況を復元してリセットする	過去に一度でもクリアしていたクエストをクリアずみ(クリアランクは過去に達成したもっとも高いもの)にして、未クリアのクエストに挑戦できる
すべてリセットする	すべてのクエストの状況をリセットして、もう一度最初から挑戦できる

特定のクエストだけをやり直す方法



⬆まずは「すべてリセットする」を選んで全クエストを未クリアの状態にして、目的のクエストをやり直せるチャプターを開始する。



⬆目的のクエストをクリアしたあと、今度は「過去のクリア状況を復元してリセットする」を選んで任意のチャプターを開始。



⬆これで、❶を行なう直前の状態から、❷でやり直したクエストのクリア状況やスキルブックの入手状況だけが更新された状態になる。

シナリオ攻略ガイド

以降のページでは、エンディングまでの手順をチャプターごとに解説する。サブイベントなどの解放時期や仲間の好感度が変化するタイミングも記載しているので攻略に役立ててほしい。

ページの見かた

メインストーリーダイジェスト

そのチャプターの物語のあらすじを画面写真とともに紹介。セフィロスを追うクラウドたちの旅を振り返りたいときに読むといい。



シナリオ進行チャート

各チャプターでの物語の進めかたや探索に役立つ情報をチャート形式でまとめたページ。ダンジョンを探索するチャプターでは、進行チャートのあとにそのダンジョンの詳細マップも掲載している。





❶**STORY INDEX**……そのページ内の情報が、ゲーム中の「STORY」メニューで表示されるチャートのどの範囲のものかを示す。

❷**場所**……以降の手順を行なうワールドエリア、街などの拠点、ダンジョンの名前。

❸**BATTLE MEMBER**……以降の手順でのバトルメンバー(バトル中に操作できるメンバー)。

❹**手順を行なう区画**……物語の進行手順を行なうために訪れる区画の名前と訪れるさいの推奨レベル。一部の手順では、区画内のどの場所なのかも記載している。

❺**手順**……物語を進めるために行なうべきこと。記号の意味は以下のとおり。

- バトル …戦うことになる敵
- 入手 …入手できるアイテムなど。【HARD】は、難易度がHARDのときのみ入手できることを示す
- システム …新たに利用可能となるシステム
- サブ …挑戦可能になるサブイベントやミニゲーム
- 加入 …その手順でパーティに加わる仲間
- 離脱 …その手順でパーティから離脱する仲間。離脱した仲間はバトルメンバーに選べず、装備の変更やスキルコアの解放もできない

❻**POINT**……行なうとメリットがあることや、知っておくと役に立つことなどの解説。

❼**好感度**……仲間の好感度(→P.702)が上がる場面やミニゲームについての解説。好感度が上がる条件や上昇量の詳細はP.704～708を参照。

❽**ダンジョンマップ**……そのチャプターを進めるときに訪れるダンジョンのマップ。記号の意味は下記およびP.337を参照。

❾**エネミーデータ**……そのダンジョンに出現するボス以外の敵のデータ(難易度がNORMALのときのもの)。データの見かたはP.337を参照。

❿**壊せるオブジェクトの中身**……そのダンジョンで木箱や鉱石などを壊したときに手に入るアイテムの候補。【★○】はクラフト素材のランクを示す。

⓫**採取できるクラフト素材**……そのダンジョンで採取できるクラフト素材の候補。【★○】はその素材のランクを、⬆はその素材がほかのエリアよりも入手しやすいことを示す。



ダンジョンマップ内の記号の見かた

- START …チャートでの手順どおりに進めた場合にスタート地点となる場所
- GOAL …チャートでの手順どおりに進めた場合にゴール地点となる場所
- ニブル魔晄炉 1F …区画の名前
- 1 …そのチャプターの手順を行なう場所。番号は❺「手順」と対応している
- ●―● …マップ同士のつながり
- ←--→ …通り抜けられる場所
- (矢印) …クライミングなどの特殊な方法で移動するルート
- 宝 エリクサー …宝箱の位置と中身
- ✧『いかずち★1』マテリア …落ちているアイテム
- ハシゴ …仕掛けなど
- ⇕ …エレベーターやリフト
- 休憩ポイント&自動販売機 …休憩ポイント(ベンチと自動販売機と魔導書店出張所)。自動販売機の品ぞろえについてはP.534～539を参照
- 休憩ポイント …休憩ポイント(ベンチのみ)



Original『FFVII』Playback

1997年にプレイステーション用ソフトとして発売されたオリジナル版『FFVII』の物語を、画面写真で振り返る。本作とのちがいに注目してみよう。



CHAPTER 1

英雄セフィロス

MAIN STORY DIGEST



「英雄セフィロスが一緒で……
俺は、はしゃいでいた」





旅の途中で立ち寄ったカームの街で、クラウドは宿敵セフィロスとの因縁について語りはじめる。5年前、クラウドはセフィロスとともに、老朽化した魔晄炉の調査任務のために故郷ニブルヘイムにおもむいた。村でのひとときを過ごし、翌朝にガイド役のティファを加えた調査隊は、ニブル山の中腹にある魔晄炉を目指す。



「この村で、いちばんのガイドといえば、
私のことでしょうね」



山道を進む途中で吊り橋が落ちるアクシデントはあったものの、一行はニブル魔晄炉へ到着。魔晄炉内に入ったクラウドとセフィロスは、神羅カンパニーがモンスターを生み出していた光景を目の当たりにする。狂気の実験の痕跡と「JENOVA」と書かれたプレートを見て、己の出自に関する恐ろしい考えに思い至るセフィロス。



「母の名は、ジェノバ。
まさか、俺も?
俺は、こうして生み出されたのか?」



「やがて、ジェノバ・プロジェクトが始まった。
プロジェクトの目的は、古代種の再生。
そして、俺が創り出された」



魔晄炉からもどったセフィロスは、自身の出生についての秘密を探るために、神羅屋敷にこもるようになる。そして、自分が神羅の「ジェノバ・プロジェクト」によって創り出された存在であることを突き止めると、村に惨劇をもたらし、母であるジェノバに会うべく、ニブル魔晄炉へと向かう。



「信頼していたのに。
いや……おまえはもう、
俺の知っているセフィロスじゃない!」

故郷を奪われ、目の前でティファを斬られ、激昂したクラウドはセフィロスと対峙し——クラウドの5年前の記憶は、そこで途切れていた。セフィロスやジェノバについては不明な点は多いが、クラウドの話を聞き終えた仲間たちはひとまず休息を取ることに。そんななか、クラウドとの記憶の食いちがいに戸惑ったティファは、彼を呼び出して話をしようと試みるが、逆にクラウドから疑いの眼差しを向けられ、ふたりのあいだにはわだかまりが残ってしまう。





「こんなふうに疑われるなんて、
思ってもいなかった」

CHAPTER 1
英雄セフィロス
進行チャート



STORY INDEX









CHAPTER START

EXTRA CHAPTER

場所　伍番街スラム

BATTLE MEMBER　ザックス

1　ヘリの墜落現場

バトル　警備兵×2＋重火兵×2＋擲弾兵×1

バトル　重火兵×2＋上級擲弾兵×1

場所　ニブルエリア(過去) (→P.406)

BATTLE MEMBER　セフィロス

2　ニブルヘイム近辺

バトル　ベルチャータスク×1

場所　ニブルヘイム(過去) (→P.407)

BATTLE MEMBER　クラウド

3　給水塔広場

- ニブルヘイムを探索する

POINT　以下のことをすべて行なうと、手順4以降へ進める。

手順4で物語が進むようになる条件

- 給水塔にのぼる
- クラウドの家の扉を調べる(家に入らなくてもいい)
- ティファの家でピアノを弾くか、宿屋でザンガンに会う

4　ニーズヘッグ・ホテル

- 2階へ行く

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

回想 5年前

- ひさしぶりの故郷
  - 2年ぶりの実家
  - ティファの家
  - 思い出の給水塔
  - 宿屋の様子
- 任務開始
- 山道を進む
- モンスターの掃除屋
- 崩れた橋
  - 迂回路
  - リフトのロック解除
- 吊り橋を渡る
- 任務続行
  - 崖の上へ
  - 漂う魔晄ガス
  - リフトのロック解除
  - 届かない電源ケーブル
- 魔晄炉の調査
- バルブの操作
- ポッドルームに戻る
- セフィロスの行方
- 神羅屋敷に向かう
  - 自警団の心配
- セフィロスの捜索
- 屋敷の地下









前ページより

場所 ニブルエリア(過去)(→P.406)

5 ニブル山連絡口

- ティファについていく

場所 ニブル山(過去)(→P.149)

6 登山口

- モンスターを倒しながらティファについていく

7 山道

- 橋がくずれていることを確認し、道を引き返す
- ティファのあとにつづいて岩のすき間を通る

8 神羅管理区〜魔晄測定場 1F

- 神羅管理区でセフィロスに扉を開けてもらう
- 魔晄測定場 1Fでエレベーターのボタンを押して2階へ移動する

9 魔晄測定場 2F

バトル スクリーマー

- 空気清浄装置で魔晄ガスを除去してリフトで上層へ移動する(→P.150)

10 吊り橋

- 吊り橋が壊れて川に落ちる

BATTLE MEMBER クラウド セフィロス

11 グンスラー川 岸壁

バトル インセクトキマラ×3

12 神羅管理区

バトル ズー(→P.604)

13 試掘調査場 1F

- 空気清浄装置で魔晄ガスを除去してリフトで2階へ移動する(→P.151)

14 試掘調査場 2F

バトル マテリアキーパー(→P.624)

入手 【HARD】剣技指南書 第7巻

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

回想　5年前

≈ ≈

- 山道を進む
- モンスターの掃除屋
- 崩れた橋
  - ✓迂回路
  - ✓リフトのロック解除
- 吊り橋を渡る
- 任務続行
  - ✓崖の上へ
  - ✓漂う魔晄ガス
  - ✓リフトのロック解除
  - ✓届かない電源ケーブル
- 魔晄炉の調査
- バルブの操作
- ポッドルームに戻る
- セフィロスの行方
- 神羅屋敷に向かう
  - ◇自警団の心配
- セフィロスの捜索
- 屋敷の地下
- 村の異変
- 実家の様子
- セフィロスの凶行
- ティファの呼び出し
- 真夜中の対話
- 部屋に戻る


15


18


19


20

前ページより

15 ニブル魔晄炉 外周〜ニブル魔晄炉 炉心

- 炉心へ行き、ポッドルームに入る
- ポッドルームの外にあるバルブを閉めて、セフィロスと合流する

場所 ニブルヘイム(過去)(→P.407)

BATTLE MEMBER　クラウド

16 宿屋 2F〜給水塔広場

- セフィロスを捜すために宿屋の外に出る
- 自警団のあとについていき、神羅屋敷へ向かう

場所 神羅屋敷(過去)(→P.152)

17 リビング

- エレベーターのボタンを押して地下へ向かう

18 研究室

- セフィロスを見つける

場所 ニブルヘイム(過去)(→P.407)

19 給水塔広場

- クラウドの実家へ向かう
- セフィロスに近づく

POINT クラウドの実家へ向かうさいには、途中で道がふさがってしまい、下の図のようにまわり道をすることになる。



←❶の場所に近づくと道がふさがれてしまう。そのあとは❷の場所を通って実家へ向かおう。

場所 カーム(→P.346)

20 宿屋 2F〜宿屋 屋上　Lv.15

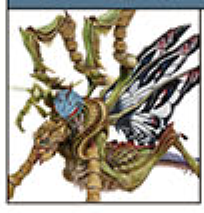
- ティファと屋上で話す
- 2階の自室にもどる

CHAPTER CLEAR

ニブルエリア(過去) ロケーションマップ ニブル山(過去)

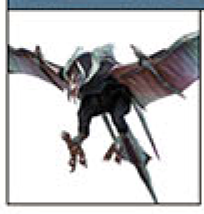
※初回プレイ時にこのロケーションで入手したアイテムは、手順20以降には引き継げない

エネミーデータ

インセクトキマラ

P.604
レベル ● 40
HP ● 1675
弱点 ● 氷

キュビルデュヌス

P.604
レベル ● 40
HP ● 1508
弱点 ● 氷

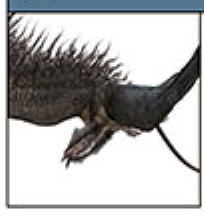
スピードサウンド

P.604
レベル ● 40
HP ● 1759
弱点 ● 風

スクリーマー

P.604
レベル ● 40
HP ● 3350
弱点 ● 炎

ダブルブレイン

P.604
レベル ● 40
HP ● 1675
弱点 ● ——

ズー

P.604
レベル ● 40
HP ● 10888
弱点 ● 風



壊せるオブジェクトの中身

- ハイポーション
- メガポーション
- エーテル
- フェニックスの尾
- 【★4】亜鉛鉱(※3)
- 【★6】クロム鉱(※3)
- 【★2】メドウチタン(※3)
- 【★3】トルマリン(※3)
- 【★4】アメジスト(※3)
- 【★5】モスアゲート(※3)
- 【★6】クリムゾンタイト(※3)
- 【★7】ムーンストーン(※3)
- 魔晄石(MP回復)

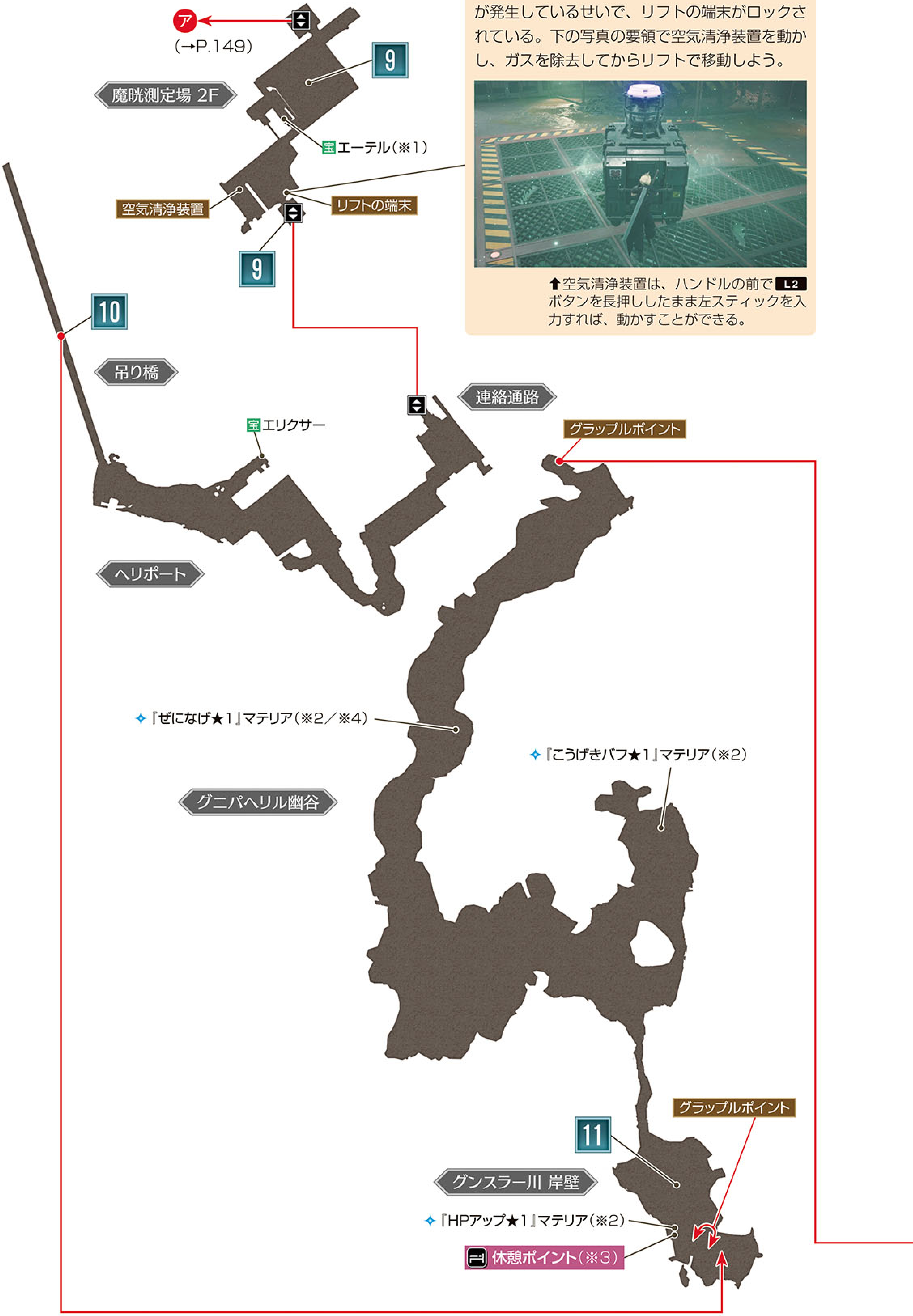
採取できるクラフト素材(※3)

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト
- 【★7】ムーンストーン
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘
- 【★6】星の祝福
- 【★7】星の啓示

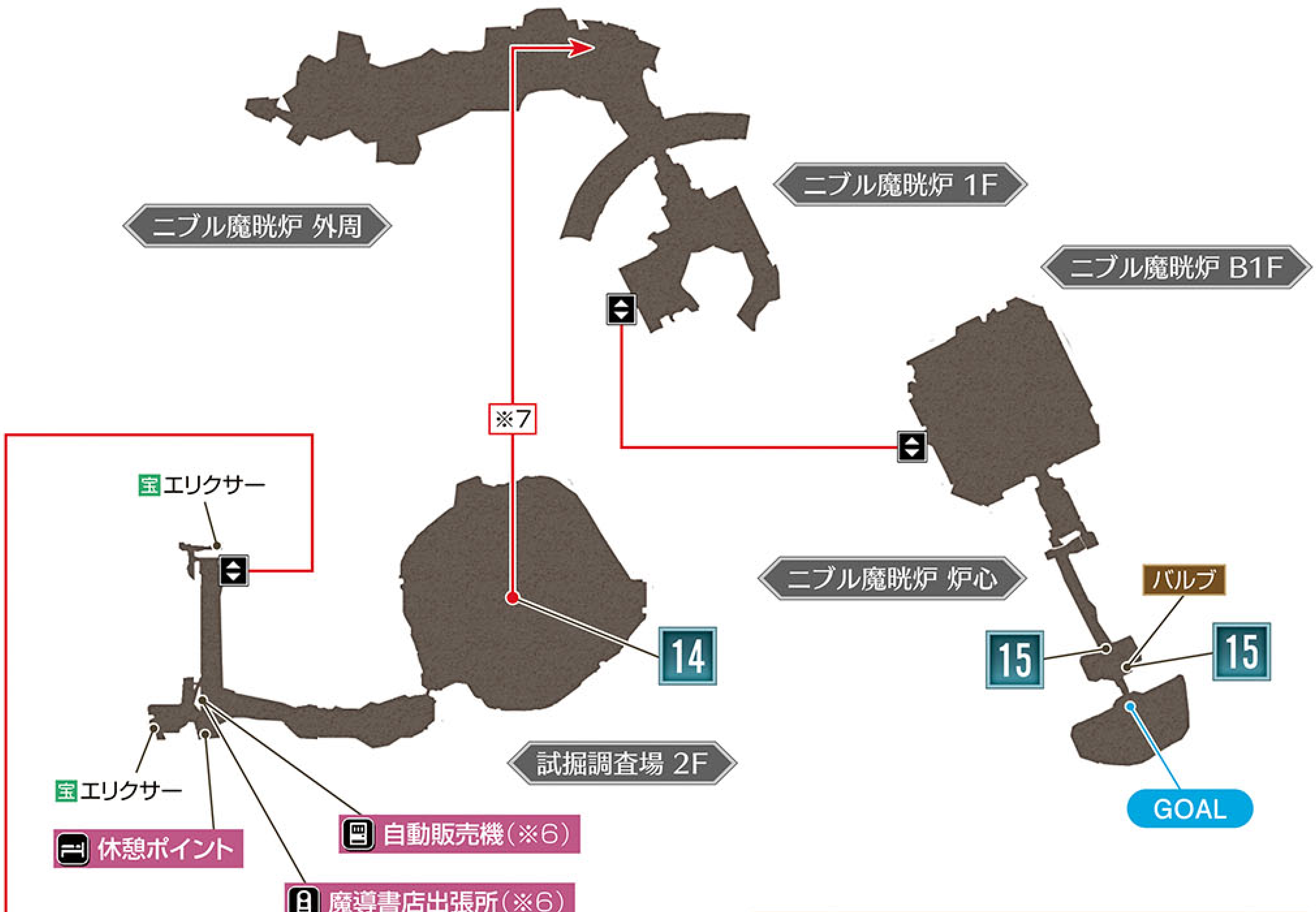
※1……岩の上にある ※2……チャプターセレクト時は出現しない ※3……チャプターセレクト時のみ入手できる

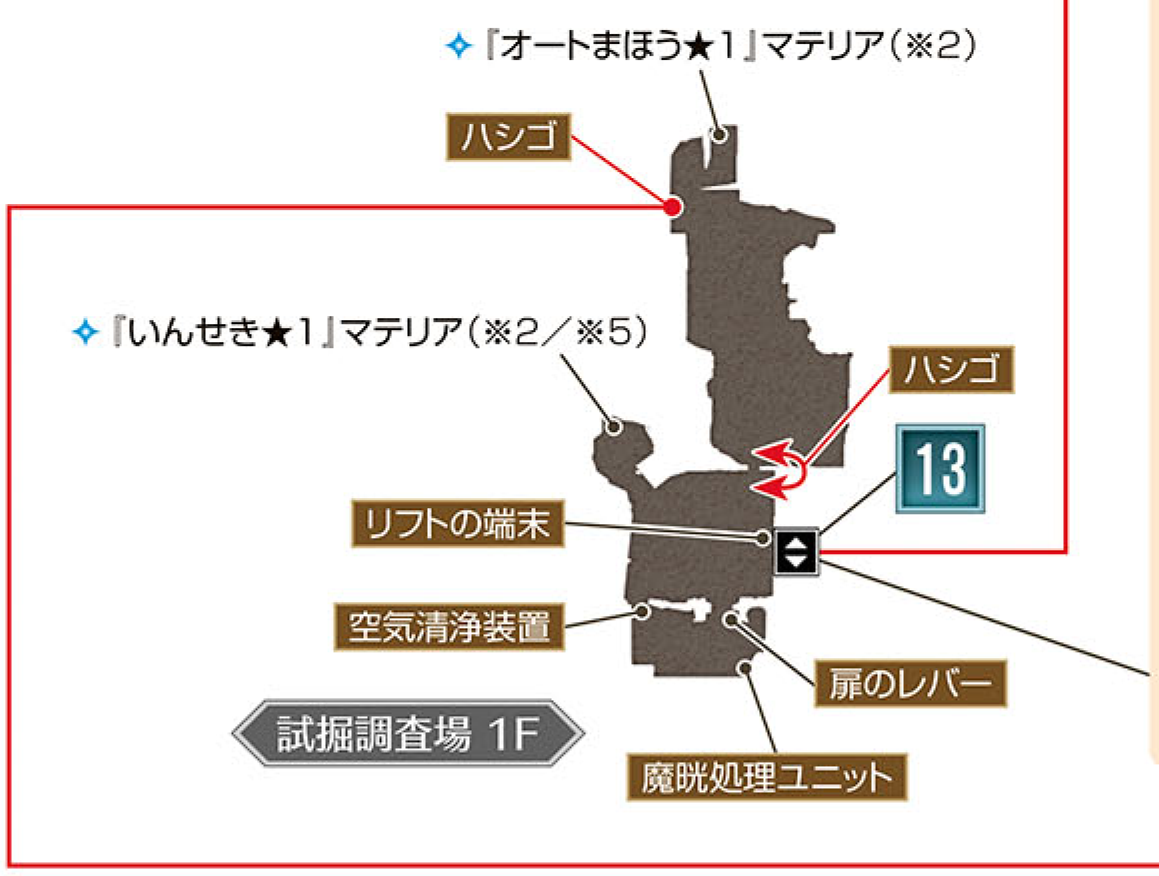
POINT 最初の時点では、周囲に高濃度魔晄ガスが発生しているせいで、リフトの端末がロックされている。下の写真の要領で空気清浄装置を動かし、ガスを除去してからリフトで移動しよう。

⬆空気清浄装置は、ハンドルの前で L2 ボタンを長押ししたまま左スティックを入力すれば、動かすことができる。



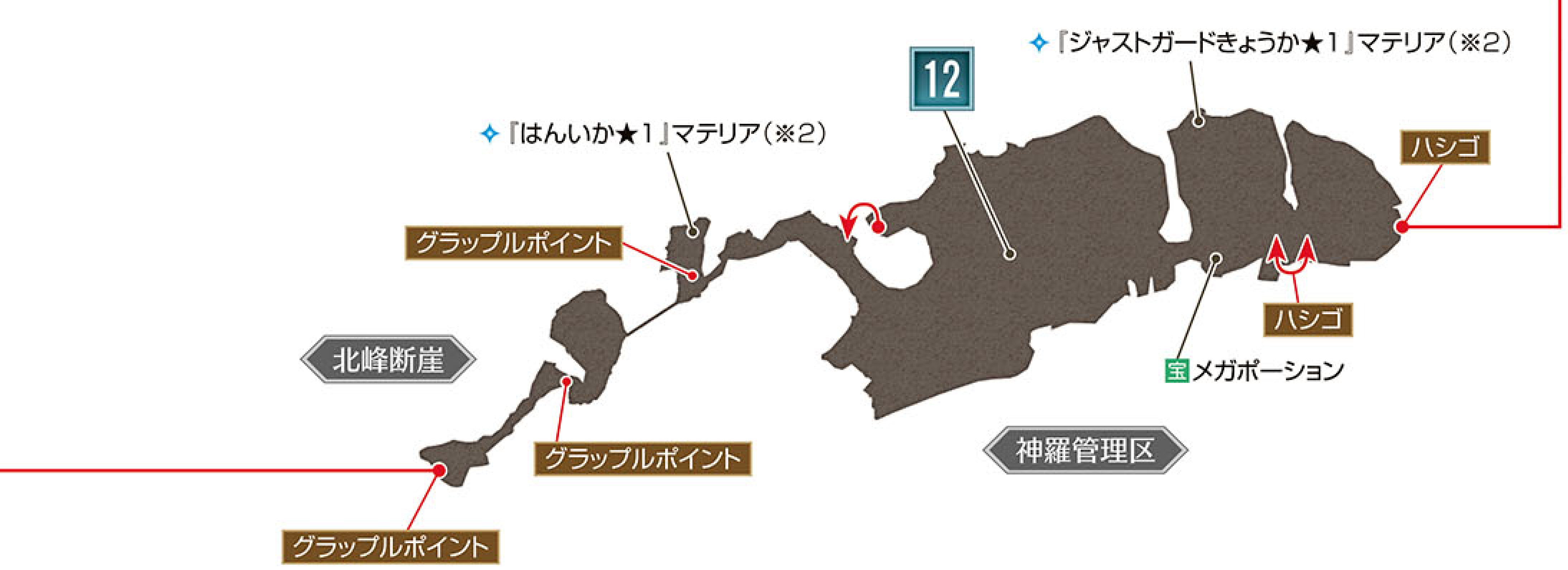
※1……階段の陰にある　※2……チャプターセレクト時は出現しない
※3……チャプターセレクト時は自動販売機と魔導書店出張所も利用できる　※4……岩の上にある





POINT リフトに乗るには、魔晄測定場 2Fと同じように、端末を操作する前に空気清浄装置で魔晄ガスを除去しておく必要がある。ただし、そのままだと装置のコードの長さが足りず、一部の魔晄ガスのところまで装置が届かない。下の写真のように、魔晄処理ユニットの近くにあるレバーを操作して扉を開けて、そこを通せばOKだ。

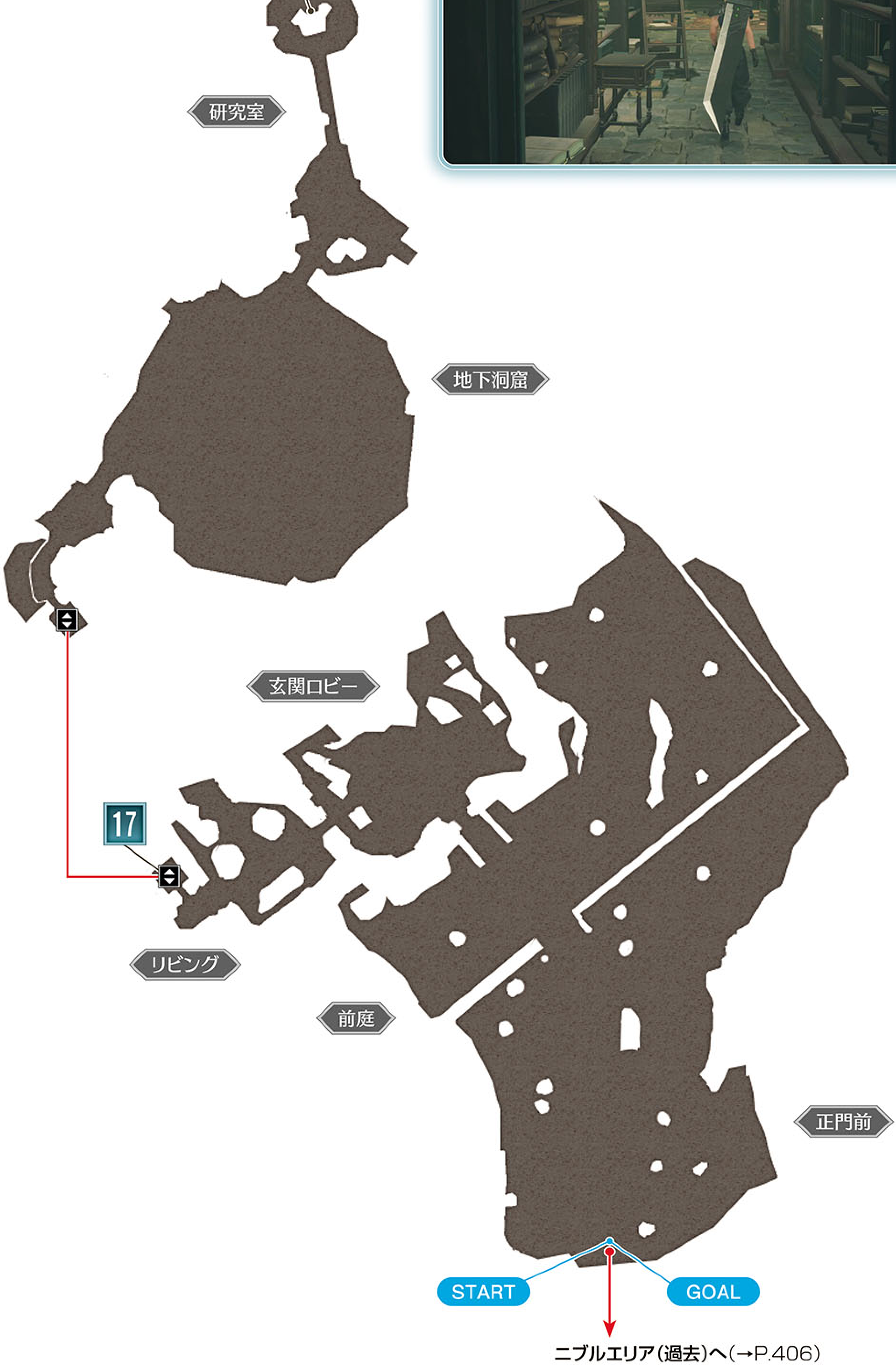




※5……神羅ボックスの陰にある　※6……チャプターセレクト時のみ利用できる
※7……手順14のバトル終了後に自動的に移動する

神羅屋敷(過去)





Original『FFVII』 PART 1 Playback

カーム ～過去のニブルヘイム

このコーナーでは、オリジナル版『FFVII』の物語の流れを、当時の画面写真で振り返っていく。炎のなかに消え去るセフィロスのムービーはテレビCMなどでも使われており、印象に残っている人も多いだろう。

カーム



「セフィロス、星の危機。
おまえが知ってることのすべてを」

クラウド
「……俺はセフィロスにあこがれて
ソルジャーになったんだ」

「いくつかの作戦を
セフィロスといっしょにこなすうちに
俺たちは親しくなった」

バレット
「親友ってやつか？」

クラウド
「どうかな……」

「年もはなれていたし
セフィロスは自分のことを
ほとんど話さなかった」

ティファ
「………」

クラウド
「戦友……かな。
俺たちは信頼しあっていた。
あのときまでは……」

エアリス
「あのとき？」

クラウド
「戦争終結後のソルジャーの任務は
神羅に反抗する人たちを……。
ゆううつな仕事が多かったな」

クラウド
「……あれは5年前」

「俺は16歳だった……」

過去のニブルヘイム近辺



クラウド
「おい、気分はどうだ？」

「……だいじょうぶ」

クラウド
「俺は乗り物酔いなんて
なったことないからな」

「よくわからないんだ」

クラウド
「準備はOK？」

セフィロス
「おい、おまえ」

セフィロス
「もうすこしおちつけ」



「早く使ってみたくて
おちつかなくてさ」

セフィロス
「……子供か、おまえは」

クラウド
「なあ、そろそろ今回の仕事
教えてくれよ」

セフィロス
「……今回の任務は
いつもとはちがう」

クラウド
「それはうれしいね！」

セフィロス
「どうしてだ？」

クラウド
「俺はあんたみたいになりたくて
ソルジャーになったんだ」

「それなのにクラス1STに
昇格したのと同時に
戦争が終わってしまった」

「俺がヒーローになるチャンスが
減ってしまったわけさ」

「だから、そういうチャンスがあるなら
俺は絶対にモノにしてみせる」

クラウド
「な、どんな気分だ？
英雄セフィロスさん？」

セフィロス
「……おまえ、今回の任務が
知りたかったんじゃないのか？」

セフィロス
「今回の任務は
老朽化した魔晄炉の調査だ」

セフィロス
「異常動作を起こしているうえに
凶暴な動物が発生している」

「そいつらを始末しつつ
原因を見つけだし、排除する」

クラウド
「凶暴な動物……
場所はどこだ？」

セフィロス
「ニブルヘイムの魔晄炉だ」

クラウド
「ニブルヘイム……」

クラウド
「ニブルヘイムは
俺の生まれ故郷なんだ」

セフィロス
「そうか……故郷か」

「へ、へんな動物が！！
トラックに突っこんで来ました！」

セフィロス
「モンスターのお出ましか」



カーム

クラウド
「セフィロスの強さは普通じゃない。
世間で知られている
どんな話よりも……すごかった」

エアリス
「あれ～？
クラウドの活躍は？」

クラウド
「俺か？ 俺はセフィロスの戦いぶりに
みとれていたな」

ティファ
「………」

クラウド
「……そして俺たちは
ニブルヘイムについたんだ」

過去のニブルヘイム



セフィロス
「ひさしぶりの故郷なんだろ？」

セフィロス
「どんな気分がするものなんだ？」

「オレには故郷がないから
わからないんだ……」

クラウド
「ええと……両親は？」

セフィロス
「母の名はジェノバ。
オレを生んですぐに死んだ。
父は……」

セフィロス
「オレは何を話してるんだ……」

セフィロス
「さあ、行こうか」

次ページへつづく

前ページより

カーム

バレット
「ちょっと待った!!」

バレット
「な、あれじゃねえか?」

バレット
「セフィロスが言ってた
母親の名前……」



クラウド
「そのとおりだ」

ティファ
「ちょっとバレット。
クラウドの話、ちゃんと聞かせて。
質問はあとよ」

バレット
「でもよぉ、ティファ……」

ティファ
「さあクラウド、つづけて」

エアリス
「幼なじみの再会ね!」

クラウド
「……ティファには
おどろかされたな」

過去のニブルヘイム



セフィロス
「見張りはひとりでいいから
おまえたちも休んでおけよ」

セフィロス
「そうだったな……」

セフィロス
「家族や知り合いと
会ってきてもかまわないぞ」



バレット
「でもよ、興味あるぜ」

エアリス
「わたしも!
ひさしぶり、だったんでしょ?」

バレット
「聞かせろよ!」

「家族と会ったんだろ?
話したくないんだ
やれやれ……」

クラウド
「家族っていっても……」

「親父は……
俺がまだ子供のころに
死んでしまった」

「だから母さんが……
この家には母さんがひとりで
住んでいた」

クラウド
「ああ、俺、母さんに会ったよ」

クラウド
「母さんは……元気な人だった。
全然変わってなかった」

「その何日かあとには
死んでしまったけど……」

「あの時は……本当に元気だった」



「は〜い?」

「クラウド!?」

「おかえりなさい、クラウド!」



「どれどれ……
晴れ姿、母さんにも
よ〜く見せておくれ」

「ふ〜ん」

「ほれぼれしちゃうねえ」

「これ、ソルジャーさんの
制服かい?」

クラウド
「…………母さん、俺」



「そんなんじゃ、あれだね。
女の子もほっとかないだろ?」

クラウド
「……べつに」

「……心配なんだよ」

「都会にはいろいろ誘惑が
多いんだろ?」

「ちゃんとした彼女がいれば
母さん、すこしは
安心できるってもんだ」

クラウド
「……俺はだいじょうぶだよ」

「あんたにはねぇ……」

「ちょっとお姉さんで
あんたをグイグイ引っ張っていく」

「そんな女の子が
ピッタリだと思うんだけどね」

クラウド
「……興味ないな」



クラウド
「だいじょうぶ。
会社が面倒みてくれてる」

「そうなのかい」

「あんた、料理なんて
できないだろ?」

「いったいどうしてるのかと
思ってたんだよ」

「ねえ、クラウド」

「でもねえ、クラウド」

「そうだろ、クラウド?」

「母さんはね、いつだって、あんたの」

クラウド
「…………もう、やめよう……」



セフィロス
「……この風景
オレは知ってるような気がする」

セフィロス
「…………」

セフィロス
「……明日は早いぞ。
そろそろ眠ったほうがいいな」

セフィロス
「魔晄炉へのガイドは
手配しておいた」

「若い娘らしいが
たよりにしていいものか……」



ティファパパ
「セフィロス、聞いてくれ。
もしものことがあったら……」

セフィロス
「……安心してくれ」



「つよ～いソルジャーが
ふたりもいるのよ」

ティファ
「ティファです。
よろしくおねがいします！」

クラウド
「ティファ！
あんたがガイド！？」

ティファ
「そういうこと」

「この村で一番のガイドといえば
私のことでしょうね」

クラウド
「でも、危険すぎる！
そんなことにあんたを
巻きこむわけにはいかない！」

セフィロス
「おまえが守ってやれば
問題はなかろう」

セフィロス
「……では、行こうか」



「ティファちゃんからも
たのんでくれないかな……」



「はい、どうも！」

「写真できたら
みなさんにあげますからね！」

過去のニブル山



魔晄炉はニブル山の中に造られていた

ニブルの山の寒々とした空気
変わっていなかったな…







ティファ
「このへんの洞窟はアリのすみたいに
入り組んでいるから……」

「それにセフィロスさん。
1人、姿が見えないけど……」

セフィロス
「冷たいようだが、さがしている時間はない。
さあ、もどれないなら、先へ進むぞ。
これからは一緒に行動する」



ティファ
「不思議な色の洞窟ね……」

セフィロス
「魔晄エネルギーだな。
この山は特にエネルギーが豊富なのだ。
だから魔晄炉がつくられた」



セフィロス
「魔晄の泉。
自然の驚異というやつだな」

ティファ
「こんなにきれいなのに……」

ティファ
「このまま魔晄炉がエネルギーを
吸い上げ続けたら
この泉も消えてしまうのね」

セフィロス
「マテリアだ。
魔晄エネルギーが凝縮されると
マテリアができる」

「天然のマテリアを見るなんて
めったにない機会だ」



セフィロス
「そんなことも知らずに
ソルジャーをやってるのか？」

セフィロス
「……マテリアの中には
いわゆる古代種の知識が
封じこまれている」

セフィロス
「大地、星の力を自在に操る知識。
その知識が星と我々をむすびつけ
魔法を呼び出す……といわれている」

クラウド
「魔法……不思議な力だ……」

セフィロス
「ハハハハハ！」

クラウド
「なにか変なこと言ったか？」

セフィロス
「ある男がな、不思議な力なんて
非科学的な言い方は許さん！
魔法なんて呼び方もダメだ！」

「そう言って怒っていたのを
思い出しただけだ」

クラウド
「誰だ、それ？」

セフィロス
「神羅カンパニーの宝条。
偉大な科学者の仕事を引き継いだ
みじゅくな男だ」

「コンプレックスのかたまりのような男だな」

ティファ
「魔晄の泉……
この中には古代種の知識が
入っているのね」

次ページへつづく

前ページより

過去のニブル魔晄炉



クラウド
「ティファはここで待っていてくれ」

ティファ
「私も中へ行く!
見たい!」

セフィロス
「この中は一般人立入禁止だ。
神羅の企業秘密で
いっぱいだからな」

ティファ
「でも!」

セフィロス
「おじょうさんを守ってやりな」

ティファ
「ん、もう!」





セフィロス
「動作異常の原因はこれだな。
この部分が壊れているんだ」

「クラウド、バルブを閉じてくれ」

セフィロス
「なぜ壊れた……?」

セフィロス
「……わかったよ、宝条」

「でもな、こんなことしたって
あんたはガスト博士には
かなわないのさ」

セフィロス
「これは魔晄エネルギーを凝縮して
さらに冷やすシステムだ………本来はな」

「さて……さらに凝縮すると
魔晄エネルギーはどうなる?」

クラウド
「え、ええと……
そうだった!
マテリアができるんだな」

セフィロス
「そう、普通ならな。
でも宝条はこの中にあるものを入れた。
……見ろ」



クラウド
「こ、これは!?」

セフィロス
「おまえたち普通のソルジャーは
魔晄を浴びた人間だ」

「一般人とはちがうが
それでも人間なんだ」

「しかし、こいつらはなんだ?
おまえたちとは比べものにならないほど
高密度の魔晄に浸されている」

クラウド
「……これがモンスター?」

セフィロス
「そうだ。
モンスターを生み出したのは
神羅カンパニーの宝条だ」

「魔晄エネルギーが創り出す
異形の生物。
それがモンスターの正体」

クラウド
「普通のソルジャーって?
あんたは違うのか?」

クラウド
「お、おい、セフィロス!」

セフィロス
「ま、まさか……」

セフィロス
「……オレも?」

セフィロス
「……オレはこうして生み出されたのか?」



セフィロス
「お前も見ただろう!
こいつらの中にいるのは……
まさしく人間だ……」

クラウド
「人間!? まさか!」

セフィロス
「……子供のころから
オレは感じていた」

「オレは他のやつらとはちがう。
オレは特別な存在なんだと思っていた」

セフィロス
「しかし、それは……
それはこんな意味じゃない」

オレは……人間なのか?

セフィロスが何を言っているのか
その時の俺にはよくわからなかった

過去のニブルヘイム

セフィロス
「……2000年前の地層から
みつかった仮死状態の生物」

セフィロス
「その生物をガスト博士は
ジェノバと命名した……」

セフィロス
「X年X月X日。
ジェノバを古代種と確認……」

セフィロス
「X年X月X日。
ジェノバ・プロジェクト承認。
魔晄炉1号機使用許可……」



セフィロス
「ガスト博士……
どうして何も教えてくれなかった?
……どうして死んだ?」

それ以降セフィロスは神羅屋敷に
こもりきりになった……

まるで何かに取りつかれたかのように
書物を読みあさり、地下室の明かりは
決して消える事はなかった……

セフィロス
「何も知らぬ裏切り者よ。
教えてやろう」

「この星はもともとセトラのものだった。
セトラは旅をする民族。
旅をして、星を開き、そしてまた旅……」

「つらく、きびしい旅の果てに
約束の地を知り、至上の幸福を見つける」



「セトラと星が生み出したものをうばい
何も返そうとしない」

セフィロス
「それがおまえたちの祖先だ」

クラウド
「セフィロス……」

セフィロス
「昔、この星を災害が襲った」

セフィロス
「おまえたちの祖先は
逃げ回り……隠れたおかげで
生きのびた」

セフィロス
「星の危機はセトラの犠牲で回避された。
その後でのうのうと数をふやしたのが
おまえたちだ」

セフィロス
「セトラはこうしてレポートの中に
残るだけの種族になってしまった」

セフィロス
「2000年前の地層から発見され
ジェノバと名づけられた古代種」

セフィロス
「そしてジェノバ・プロジェクト」

セフィロス
「ジェノバ・プロジェクトとは
古代種……つまりセトラの能力を持った
人間を創り出すことだ」

セフィロス
「……創り出されたのはオレだ」

クラウド
「つ、つくりだされた！？」

セフィロス
「そう」

「ジェノバ・プロジェクトの責任者
天才的科学者ガスト博士が
オレをつくりだした」







過去のニブル魔晄炉



ティファ
「セフィロスね！」

ティファ
「セフィロスがやったのね！」

ティファ
「セフィロス……ソルジャー……
魔晄炉……神羅……ぜんぶ！」

ティファ
「ぜんぶ大キライ！」



ティファ
「よくもパパを！
よくも村のみんなを！」





「オレ、いいことを考えたんだよ。
約束の地へ行こう」

クラウド
「セフィロス……」

クラウド
「俺の家族を！ 俺の故郷を！
よくもやってくれたな！」

セフィロス
「クックックッ……
母さん、またやつらが来たよ」

セフィロス
「母さんは優れた能力と
知識、そして魔法で
この星の支配者になるはずだった」

けど、アイツラが．．．．．．．

何のとりえも無いアイツラが





クラウド
「俺の悲しみはどうしてくれる！
家族……友だち……
故郷をうばわれた俺の悲しみは！！」

「あんたの悲しみと同じだ！」



「オレは選ばれし者。
この星の支配者として選ばれし存在だ」

セフィロス
「この星を、愚かなおまえたちから
セトラの手にとりもどすために生をうけた。
何を悲しめというのだ？」

クラウド
「セフィロス……
信頼していたのに……」



カーム



バレット
「ちょっと待てよ！
続きはどうなったんだ？」

クラウド
「……覚えていない」

エアリス
「セフィロスはどうなったの？」

クラウド
「実力から言って、俺がセフィロスを
倒せたとは思えないんだ」

ティファ
「公式記録ではセフィロスは
死んだことになっていたわ。
新聞でみたもの」

エアリス
「新聞は神羅が出してるのよ。
信用できない」

クラウド
「……俺はたしかめたい。
あの時、何があったのかを」

PART 2（→P.164）へつづく



CHAPTER 2 広がる世界

MAIN STORY DIGEST



「起きたか。
よほど、疲れていたようだな」



クラウドが目を覚ますと、仲間たちはすでに街で思い思いに行動していた。遅れて街をめぐったクラウドは、エアリスに誘われてふたりで見晴らし塔の展望台へ登るが、突然上空に神羅の捜索隊が現れる。





宿屋の主人ブロードの手引きによって神羅兵の追跡を逃れたクラウドたちは、地下防空壕から街を脱出。重い扉を開け、外へ出ると、目の前には見渡すかぎりの大自然が広がっていた。本格的な旅のはじまりを感じながら、5人は新たな一歩を踏み出す。

「星って、生きてるんだ。
あらためて、そう思った。
それに、わたしなんかより、
ずっと強そう」



カームを離れた一行は、湿地帯前の船着き場跡にたどり着いた。しかし、湿地帯には危険な大蛇ミドガルズオルムが棲息しており、チョコボに乗らずに渡るのは危険だという。クラウドたちはチョコボを借りるために、付近のグリン牧場を目指す。









あいにく、牧場に貸し出し用のチョコボは残っておらず、一行は牧場から逃げ出して野生化したチョコボを捕獲することに。捕まえたチョコボのピコを牧場で休ませていると、ミッドガルでクラウドたちをサポートしていたチャドリーが現れ、旅先でのさまざまな調査への協力を依頼してきた。

「クラウドさんには、
世界中を冒険しながら、
様々な依頼をこなしてもらいます」





クラウドたちはチョコボに乗って湿地帯を渡るが、あと少しで対岸にたどり着くと思われたそのとき、大蛇ミドガルズオルムが姿を現した。死闘のすえに、沼に引きずりこまれてしまうクラウド。意識を失う間際、セフィロスがミドガルズオルムを打ち倒す光景を見て、クラウドはセフィロスの強大さを改めて感じるのだった。



「やっぱり、セフィロスは強いな」

CHAPTER 2
広がる世界
進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY
- 仲間の行方
- カームの街
  - 魔導書店の第1号店
  - 装備の点検
- エアリスとの約束
- 見晴らし塔の見物
- 展望台の景色
- 指名手配犯
- 街中の逃亡劇
  - ブロードの誘導
  - 整備用足場にのぼる
- 地下の抜け道
- 旅のはじまり
- さびれた船着き場
- グリン牧場
- クリンの店
- チョコボの足あと
- ピコの帰還
- しばしの休息









CHAPTER START

場所 カーム (→P.346)

BATTLE MEMBER クラウド

1 宿屋 カーム・イン　Lv.15

- 2階の自室を出て、1階でブロードと話す

入手 カードゲームスターター

サブ クイーンズ・ブラッド

POINT このチャプターからカードゲーム『クイーンズ・ブラッド』が遊べるようになる。カードゲームのプレイヤー「カードバウター」は各地で挑戦を待ち受けているので、旅の合間に対戦してみよう。



⬅カードバウターがいる場所は、マップで確認可能。バウターランクのアイコンが目印だ。

2 魔晄タンク広場

- レッドⅩⅢと話す

加入 レッドⅩⅢ

入手 パーティ経験値100EXP

好感度 旅の仲間たちは、クラウドに対しての「好感度」をそれぞれが持っており、物語中のクラウドの行動や会話の選択などによって変化していく。カームでも、手順5を行なうまでのあいだ、街の各所で仲間と話すことができ、会話の途中で選んだ選択肢に応じて好感度が上がるのだ(→P.704)。なお、エアリスとは、手順3で魔導書店 マグナタに入る前にかならず話すことになる。



⬅選択肢によって好感度の上昇量が異なる。ちなみに、選ぶときには制限時間があるので注意。

次ページへ

STORY INDEX

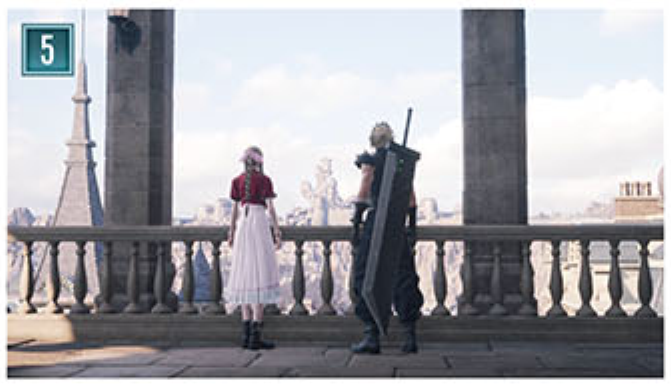
MAIN STORY

- 仲間の行方
- カームの街
  - 魔導書店の第1号店
  - 装備の点検
- エアリスとの約束
- 見晴らし塔の見物
- 展望台の景色
- 指名手配犯
- 街中の逃亡劇
  - ブロードの誘導
  - 整備用足場にのぼる
- 地下の抜け道
- 旅のはじまり
- さびれた船着き場
- グリン牧場
- クリンの店
- チョコボの足あと
- ピコの帰還
- しばしの休息
- 通信塔の起動
- ピコの様子
- 練習場へ
- はじめてのチョコボ
- 湿地帯を越えて

EXTRA

- ブロードの知人









前ページより

順不同

3 魔導書店 マグナタ(外壁市場)

- 店の前でエアリスと話す
- 魔導書店員と話す

システム スキルブックによる能力強化(→P.70)

4 武器屋 セルヴァカーサ(見晴らしの高台)

- 武器屋の店員と話す

システム 武器のアップグレード(→P.527)

システム 武器アビリティの習得

5 見晴らしの高台〜見晴らし塔 展望台

- エアリスと合流して、一緒に展望台へのぼる
- 展望台でエアリスについていき、一緒にミッドガルを眺める
- エアリスと一緒に塔の出口へ向かう

6 見晴らしの高台〜魔晄タンク広場

- ブロードのあとについていく
- 外壁市場で鉄骨の柱を登って整備用足場を進む
- ブロードのあとについていき、裏口から宿屋に入る

7 宿屋 カーム・イン〜避難用通路

- ブロードに隠し扉を開けてもらい、ハシゴで地下に下りる

入手 クラフト端末、セージ×10、星の恵み×3

システム アイテムクラフト(→P.526)

- 避難用通路を通って街の外に出る

場所 グラスランドエリア(→P.338)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

8 オリバー農場

- 農場主のオリバーと話す

POINT オリバーと話すと、グラスランドエリア南部の湿地帯前船着き場跡について聞ける。この手順は行なわなくてもいいが、行なった場合はEXTRAエピソード「ブロードの知人」を達成できるのだ。

次ページへ



STORY INDEX









前ページより

9 湿地帯前船着き場跡 Lv.16

- 船着き場に貼られたポスターを見る

10 グリン牧場 Lv.17

- 厩舎でグリングリンと話す
- クリンと話してギザールの野菜をもらう
  - 入手 ギザールの野菜
- 牧場の入口からチョコボの足跡をたどってチョコボの生息地へ向かう

11 チョコボの生息場所

- チョコボのピコを捕まえる
  - サブ チョコボの捕獲

12 グリン牧場

- 厩舎でグリングリンと話す
- 厩舎から出てチャドリーと話したあと、チャドリーについていく
  - 入手 起動モジュール
- グリン牧場の通信塔で端末を調べて、通信塔を起動する
  - システム ワールドレポート(→P.334)
  - システム マテリア開発(→P.335)
  - サブ バトルシミュレーター

POINT グリン牧場の通信塔を起動すると「ワールドレポート」が解放され、ライフスポットの探索や強敵討伐など、チャドリーからさまざまな調査依頼を受けられるようになる。それらをこなせば、マテリア開発を頼んだり、『バトルシミュレーター』で解放されたバトルコースをクリアしたりして、貴重なマテリアを入手できるのだ。

13 グリン牧場

- 厩舎でグリングリンと話したあと、一緒に練習場へ向かう
  - 入手 チョコボホイッスル
  - システム グラスランドエリアのチョコボ(→P.333)

14 チョコボの練習場

- チョコボホイッスルを吹いてチョコボを呼ぶ
- チョコボに乗った状態でグリングリンと話してチョコボの乗りかたの練習をする
  - サブ ダッシュ・デ・チョコボ

POINT 練習場に着いたら、R1ボタンを押してチョコボホイッスルを吹き、チョコボを呼ぼう。

次ページへ

STORY INDEX









前ページより

15 チョコボの練習場

- グリングリンからクリンの依頼を受けてほしいと頼まれる
  - サブ グラスランドエリアのクエスト❶～❺（※1）
  - サブ モーグリ・コープ
  - サブ 撮影スポット
  - システム ファストトラベル（→P.332）
  - システム チョコボストップ（→P.332）

POINT これ以降、世界各地で困っている人々から仕事の依頼（クエスト）を受けられるようになる。解決すると、依頼主からさまざまな報酬が得られるほか、物語をより深く知ることができるので、旅の合間に積極的にこなしていこう。クエストは、依頼主に直接話しかける以外に、街にあるクエスト掲示板を調べる方法でも受けられる。

POINT この時点からファストトラベルが可能になり、マップ上で街などの拠点を選ぶと、その場所へ瞬時に移動できる。また、各地には倒れた状態のチョコボストップの標識が点在しており、これを修復すれば、その場所もファストトラベルの移動先として選べるほか、チョコボショップでチョコボの装具品と交換できる「黄金の羽根」が手に入るのだ。ただし、チョコボストップにファストトラベルができるのは、そのエリアでチョコボに乗れるようになったあとのみ。

POINT 手順15を終えると神羅軍がカームから撤収し、カームとグラスランドエリア西側の荒野へ行けるようになる。

POINT EXTRAエピソード「黄金の羽根」「チョコ房でお着替え」「仕事の依頼」は、下の表の条件を満たせば達成できる。

CHAPTER 2のEXTRAエピソードの達成方法

名前	達成方法
黄金の羽根	グリン牧場のチョコボショップでクリンと話してチョコボの装具品を入手する
チョコ房でお着替え	グリン牧場のチョコ房を調べて、チョコボの装具品装着画面に切りかえる
仕事の依頼	カームでクエスト掲示板を調べる

16 湿地帯

- チョコボに乗って湿地帯を渡り、ミスリルマインの入口に近づく
  - バトル ミドガルズオルム（→P.625）
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】格闘術秘伝の書 第7巻

POINT はじめて湿地帯を渡るさいはチョコボに乗る必要がある。ミスリルマインの入口近くまで行くとミドガルズオルムが出現し、このバトルに勝てば、以降は泳いで湿地帯を渡ることが可能だ。

17 湿地帯 Lv.19

- ミスリルマインに入る

CHAPTER CLEAR

※1……クエスト❺「風の吹く場所」は、クエスト❹「家畜を襲う魔獣」をクリアしたあとに発生する

Original『FFVII』PART 2 Playback

チョコボファーム～湿地帯

湿地帯に巣くうミドガルズオルムは、この時点のパーティでは倒すのが難しく、チョコボに乗って逃げ切るのが定石だった。なお、チョコボを捕まえるには『チョコボよせ』のマテリアが必要不可欠。

PART 1（→P.157）より

チョコボファーム



グリン
「ふむ、それならチョコボを
手に入れたほうが安全ですな」

グリン
「チョコボで湿地帯を
イッキにかけ抜けるわけです」

「これがミドガルズオルムに
襲われない方法」

グリン
「身のたけ10メートルにならんとする
ヘビのバケモノ!!」

グリン
「湿地帯を進む
ズボズボ音を聞きつけ…」

グリン
「ウギャーッとおそいかかる!!!」

グリン
「そうならないためにも！
グリン&グリングリン牧場の
チョコボをお買い上げください」

「チョコボのお買い上げは
向かって一番右の建物
チョコボ小屋におります孫に
お申し付け下さい」

グリン
「そういえば少し前に
【湿地帯】に向かった人が
いたんですよ」

「チョコボなしで湿地帯なんて
きっとミドガルズオルムに
やられちまったでしょうな。
真っ黒なマントの人でしたがね」



クラウド
「う～ん……」
くれ
いらない

グリングリン
「おじさんたち運が悪い！」

クラウド
「おじさん……」



グリングリン
「そうだ、チョコボがほしいなら
野生のをつかまえるといいよ」

グリングリン
「野生のチョコボのこと
何か知りたいかい？」

どこにいる？
どうやって捕まえる？
他には？
興味ないね

グリングリン
「外で3本のツメあとを見ただろ？
あれがあるところには
野生のチョコボが必ずいるよ」

「ただし『チョコボよせ』が無いと
チョコボが現れないんだよ。
もともと用心深い生き物だしね」

グリングリン
「『チョコボよせ』はチョコボを
おびきだすマテリアさ」

「これを装備しておくと
野生のチョコボに会える。
逆を言うとこれを装備してないと
チョコボには会うことが出来ないわけさ」

グリングリン
「じゃあ、そろそろ商談に入ろうかな」

グリングリン
「今なら『チョコボよせ』を
2000ギルで売ってあげるよ」

グリングリン
「買うかい？」
買う
買わない

グリングリン
「まいどあり！」



クリン
「でも、グリングリンお兄ちゃんや
グリンおじいちゃんを
怒らないでね」

クリン
「パパとママが死んでから
ずっとそうなの……」

グラスランドエリア



湿地帯





PART 3（→P.173）へつづく

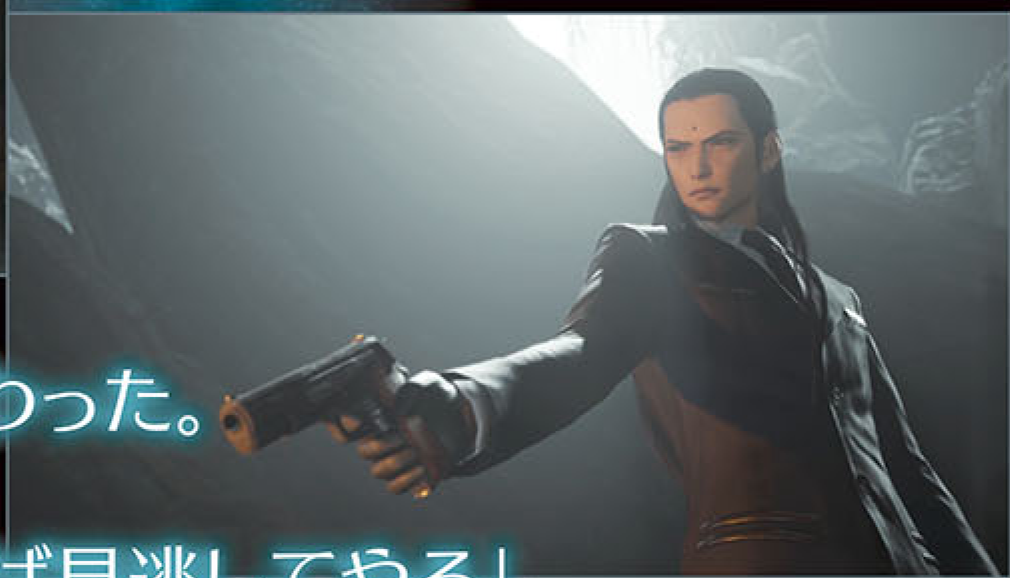


CHAPTER 3 黒マントの行方

MAIN STORY DIGEST



黒マントを追ってミスリルマインの内部を進むクラウドたちは、洞窟の奥でタークスのルードと新人イリーナに遭遇。いったんは彼らを追い詰めるが、あとから姿を現したツォンの介入により形勢は逆転してしまう。



「うちも色々あって、状況が変わった。
おまえたちは賞金首だが、
今後、我々の邪魔をしなければ見逃してやる」



イリーナが蹴り飛ばした手榴弾により坑道がくずれ、バレットとレッドXIIIは最下層へと落下した。分断された一行は、ふた手に分かれて出口を目指すことに。どうにか合流を果たし、神羅の待ち伏せを警戒しつつ先を急ぐ。



「神羅が邪魔するなら、
戦うしかねえ」

CHAPTER 3
黒マントの行方
進行チャート



STORY INDEX









CHAPTER START

場所 ミスリルマイン(→P.168)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 第一トンネル
Lv.19

- バレットとレッドXIIIが黒マントの救出に向かう

BATTLE MEMBER クラウド ティファ エアリス

2 トロッコ輸送路

- 道をふさいでいるトロッコを動かす(→P.169)

3 中央坑道

- 壊れたハシゴの下までトロッコを動かし、トロッコを足場にして橋の上にのぼる(→P.169)

4 第二トンネル

- 物陰に隠れて、イリーナとルードの会話を立ち聞きする
  - バトル ルード(CH3)+イリーナ(CH3)(→P.626～627)
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】星の神秘の書 第8巻

POINT フィールドアクションマーカーが表示されている場所に接近して物陰に隠れると、イリーナとルードとのバトルに突入。これに勝利したあとはバレット側に操作が切りかわる。



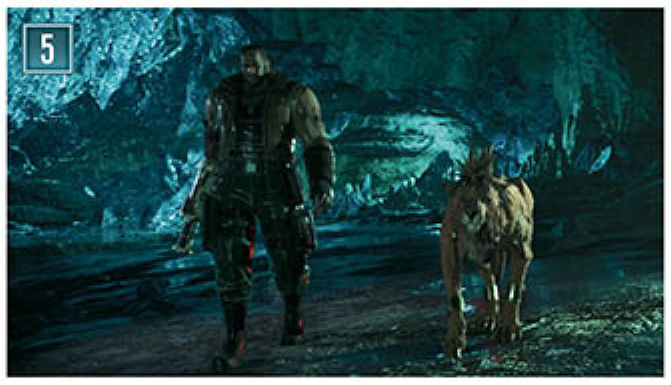
←橋を進んでいくと、岩の柱のそばにマーカーが表示されているので、そこに近づけばOK。

BATTLE MEMBER バレット レッドXIII

次ページへ

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

STORY INDEX











前ページより

5 地下段丘

- 出口を目指して上層へのぼっていく

POINT ミスリルマインの最深部に落下したあとは、バレットを操作して進む。バレットは、下の写真の要領で銃撃を行ない、鉱石や道をふさいでいる岩を壊すことが可能。壊せる鉱石や岩に近づくと専用のターゲットガイドが表示されるので、右スティックでカメラを向けて銃撃しよう。なお、岩やミスリル鉱石を壊したときには、クラフト素材などのアイテムが手に入ることがある。



↑ターゲットガイドの矢印の方向に壊せるものがあるので、右スティックでカメラを動かす。



↑壊せるものを正面にとらえてボタンアイコンが表示されたら■ボタンで銃撃して壊そう。

6 東採掘場

- レバーを操作してレールのポイントを切りかえる
- 突き当たりまでトロッコを動かし、足場にして段差の上にのぼる

7 南採掘場 資材置場

- クラウドたちを見つける
- 引き上げられているハシゴに銃撃を行なって下ろす

8 作業通路

- トロッコを動かしてコンテナの上に落とす(→P.172)
- 休憩ポイントまでもどり、エアリスたちにゲートを開けてもらう

9 ミスリルの洞穴

バトル ミスリルゴーレム(→P.628)
入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】赤き戦士の伝記 第8巻

10 第二トンネル Lv.20

- クラウドたちとバレットたちが合流する

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

11 ジュノン連絡口

- ジュノンエリアに出る

CHAPTER CLEAR

ミスリルマイン

エネミーデータ

クロウラー

P.606
レベル ● 18～19
HP ● 632～816
弱点 ● 炎

カスタネッツ

P.606
レベル ● 18～19
HP ● 337～436
弱点 ● 氷

オーガ

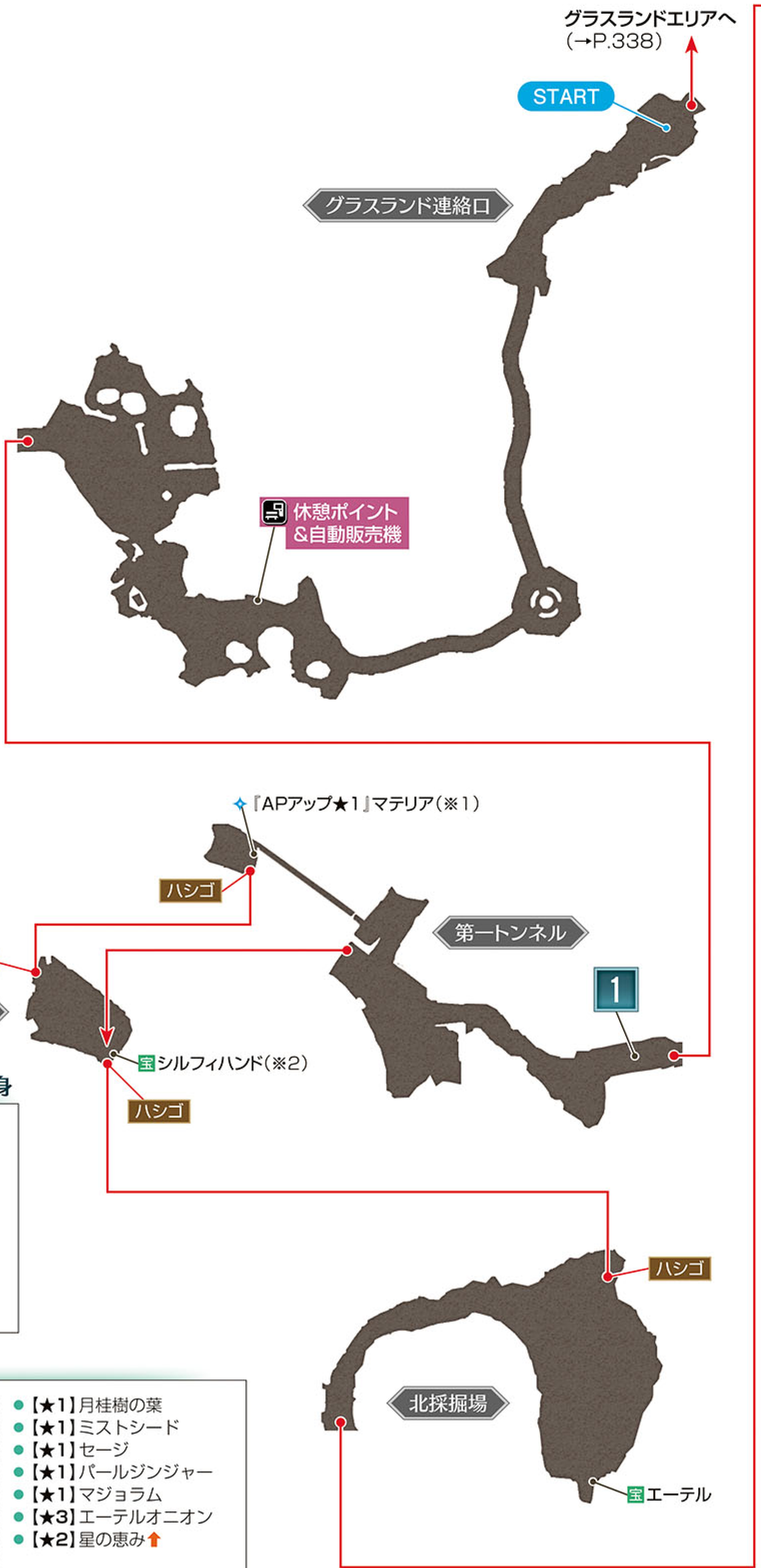
P.606
レベル ● 18～19
HP ● 2526～3264
弱点 ● 炎

アークドラゴン

P.606
レベル ● 18～19
HP ● 1684～2176
弱点 ● 風

プリン

P.606
レベル ● 19
HP ● 490
弱点 ● 炎



壊せるオブジェクトの中身

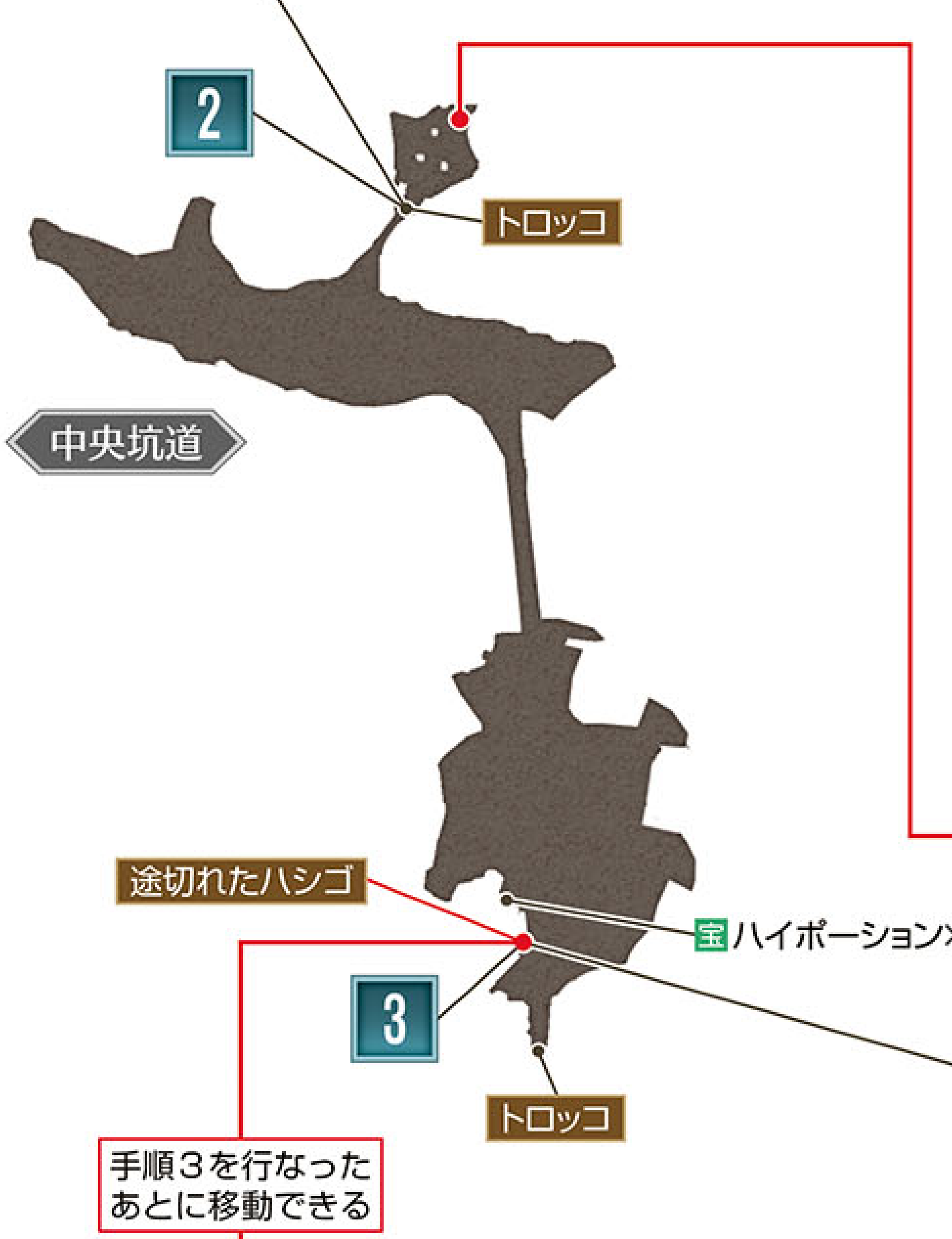
- ポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 手榴弾
- 【★2】鉄鉱(※3)
- 【★2】メドウチタン(※3)
- 【★7】ミスリル鉱石(※3)
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)

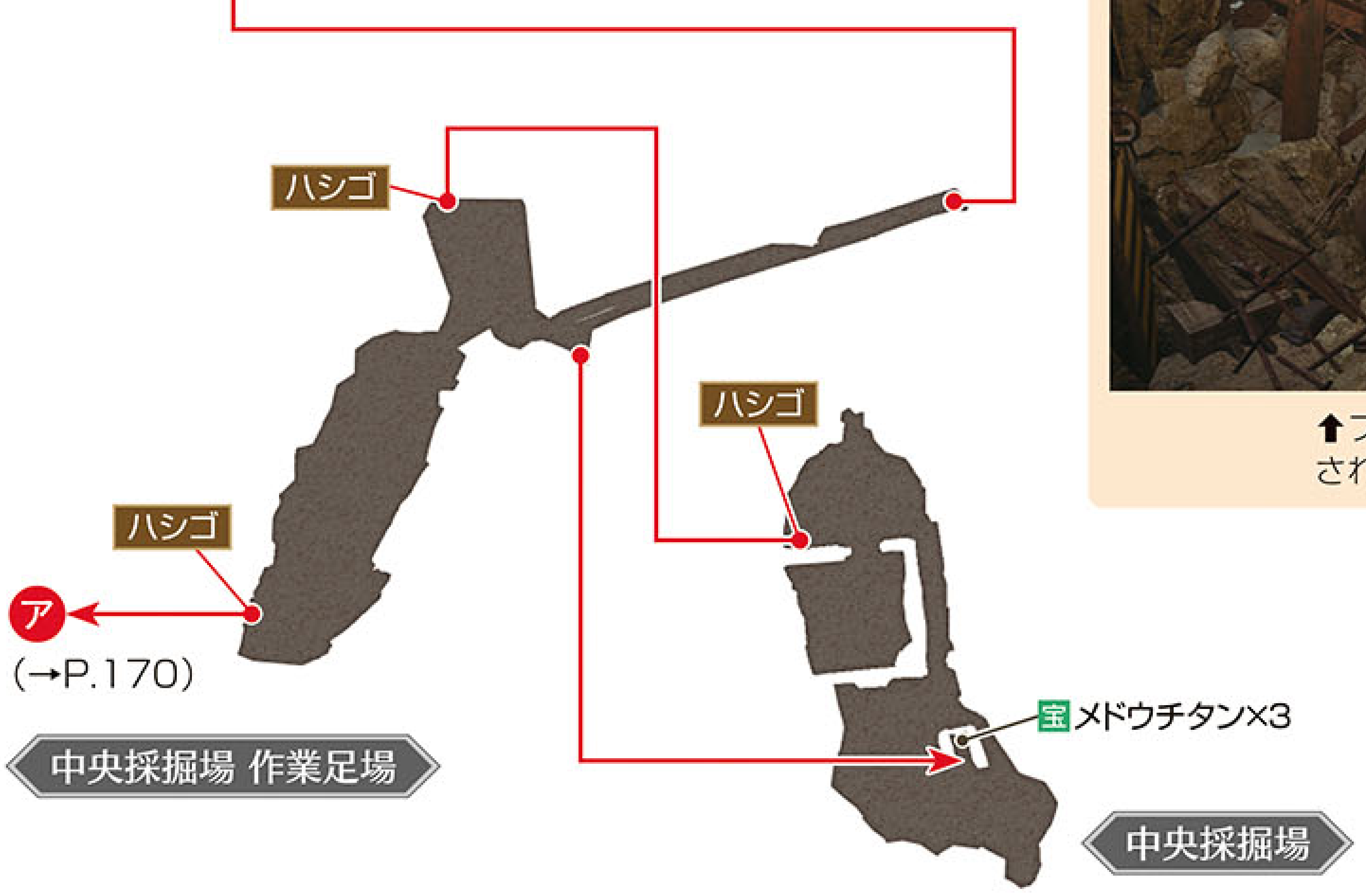
採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱↑
- 【★2】メドウチタン
- 【★7】ミスリル鉱石
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー↑
- 【★2】メロウオーク
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み↑

※1……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく★1』マテリアになる
※2……すでに所持していると1500ギルになる　※3……バレット操作時のみ入手できる







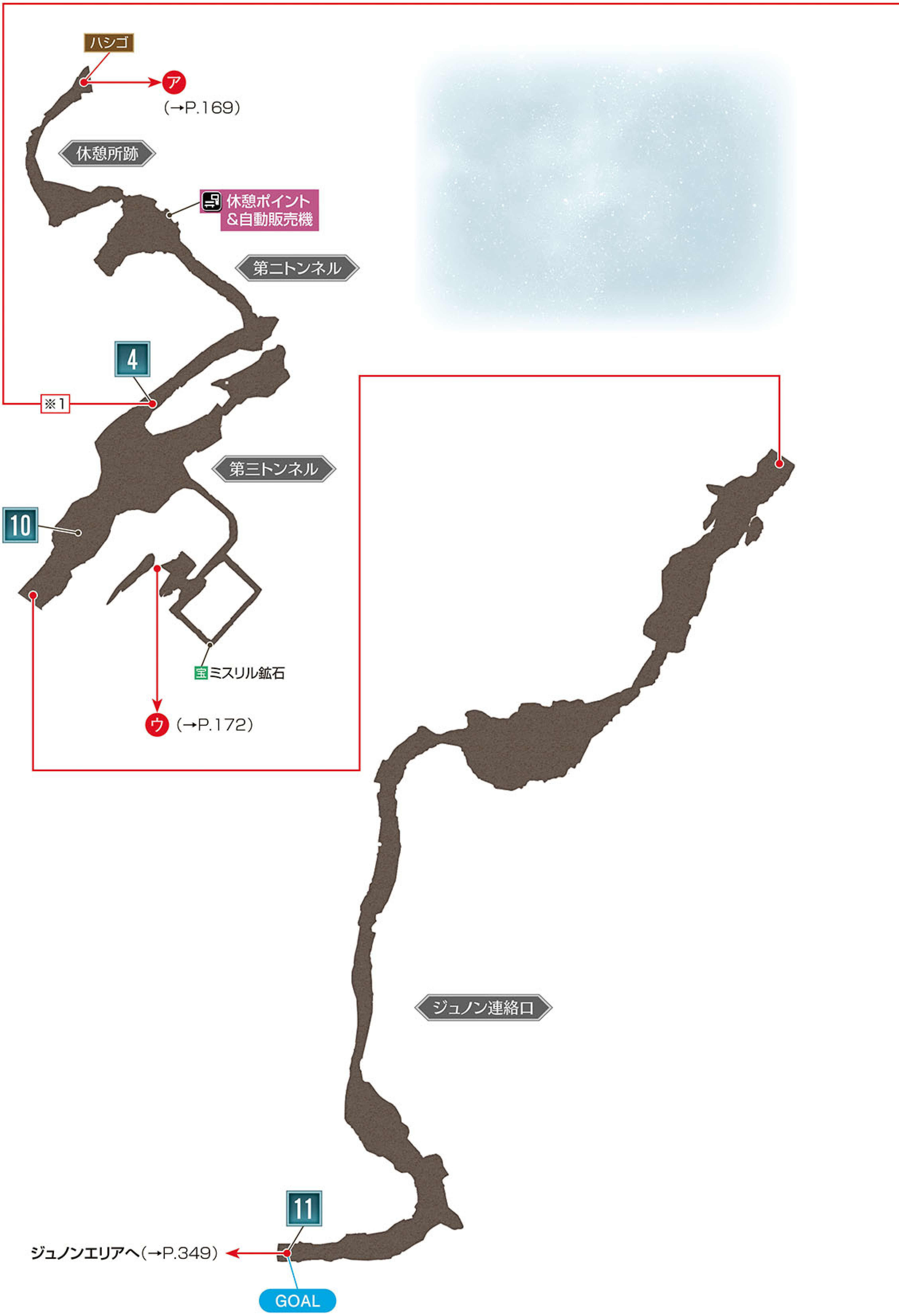
POINT 坑道をふさぐトロッコは、L2ボタンを長押ししたまま左スティックを入力すれば動かせる。手前に引っ張って通り道ができたら先に進もう。



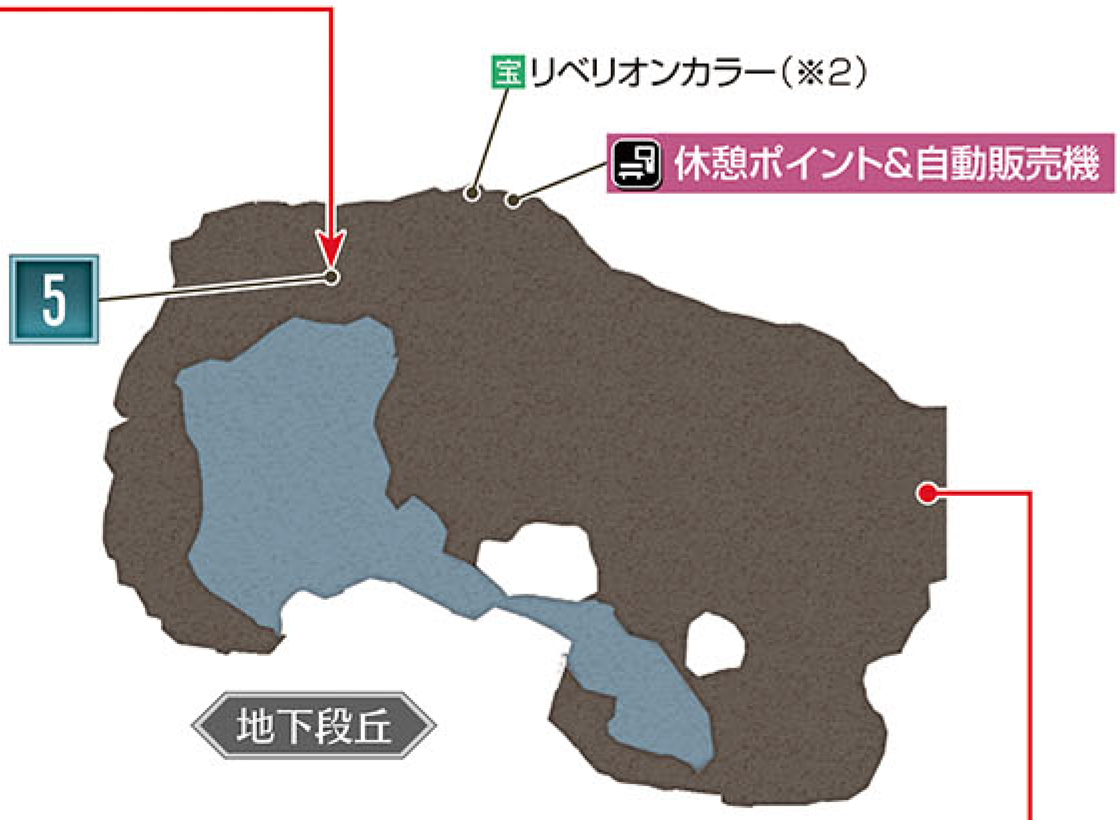
POINT リフトもハシゴも壊れていて、そのままでは橋の上にのぼれない。しかし、近くにあるトロッコを途切れたハシゴの下まで押していけば、それを足場にして橋の上にのぼることが可能だ。

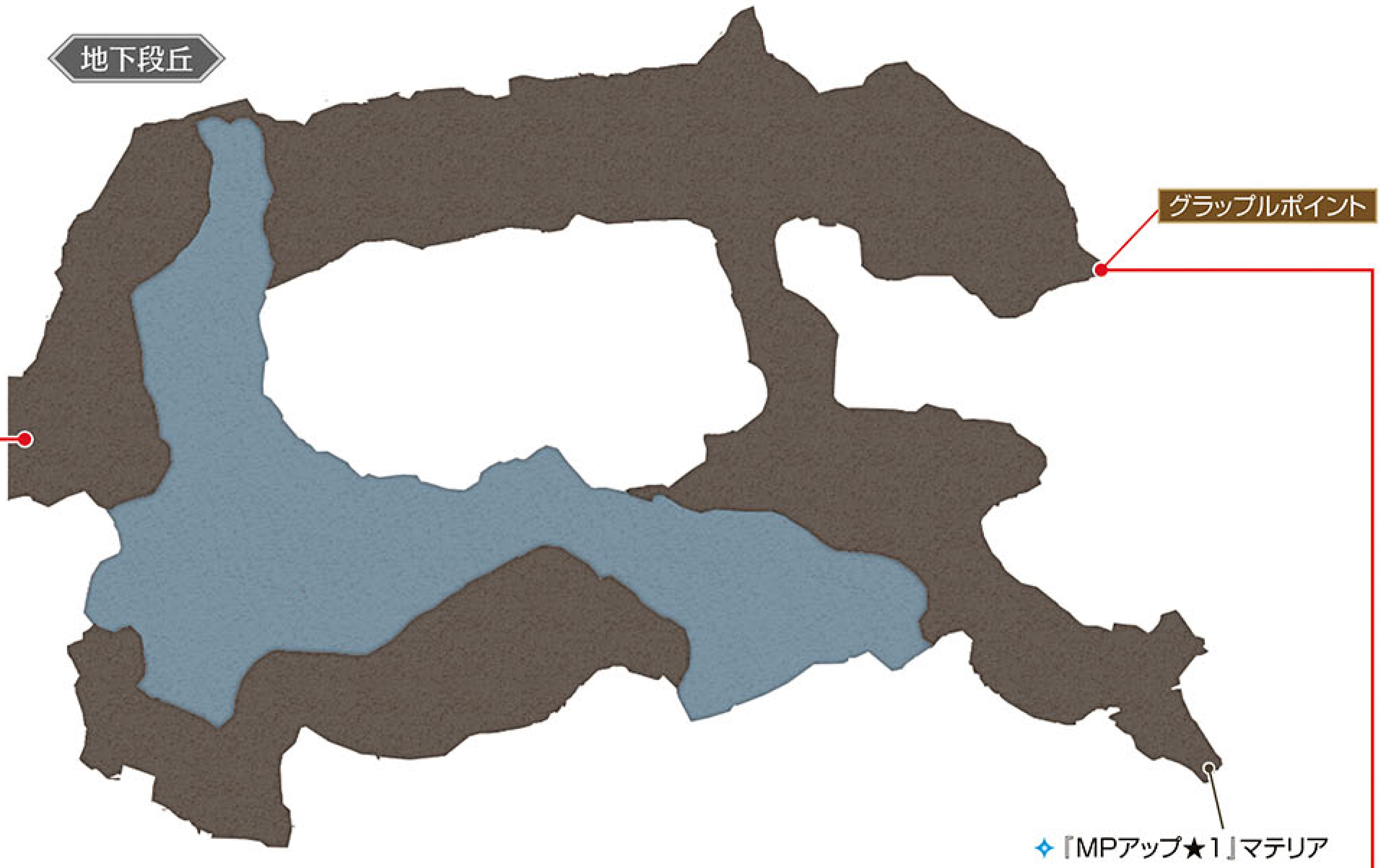


⬆フィールドアクションマーカーが表示されれば、トロッコの上に乗れる。

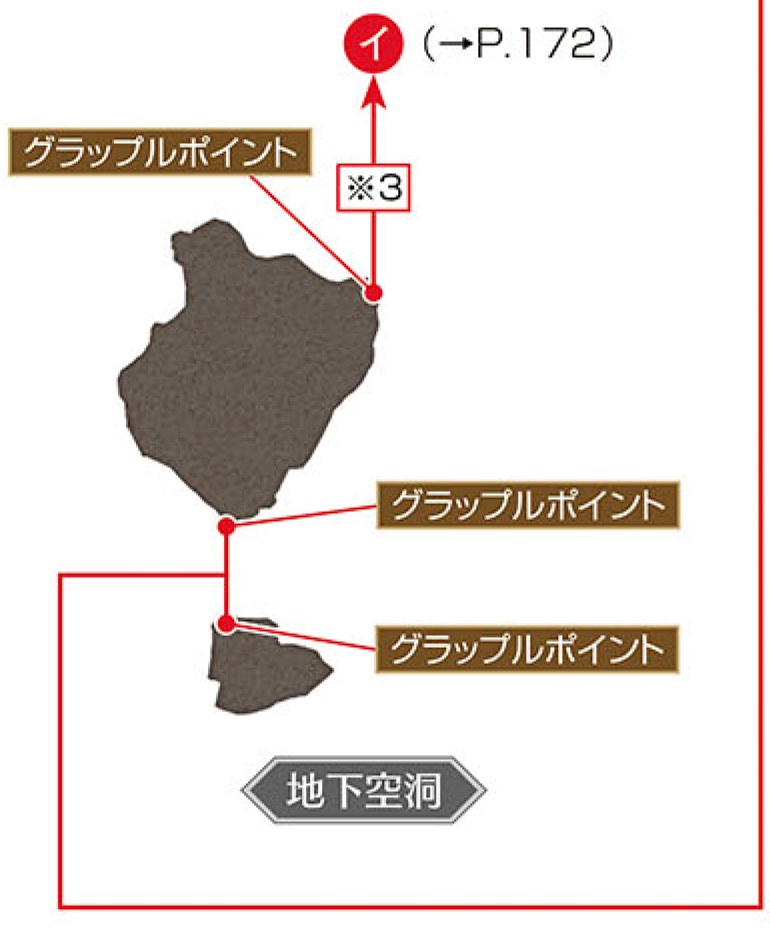


※1……手順4のバトル終了後に、操作がバレット側のパーティに切りかわる

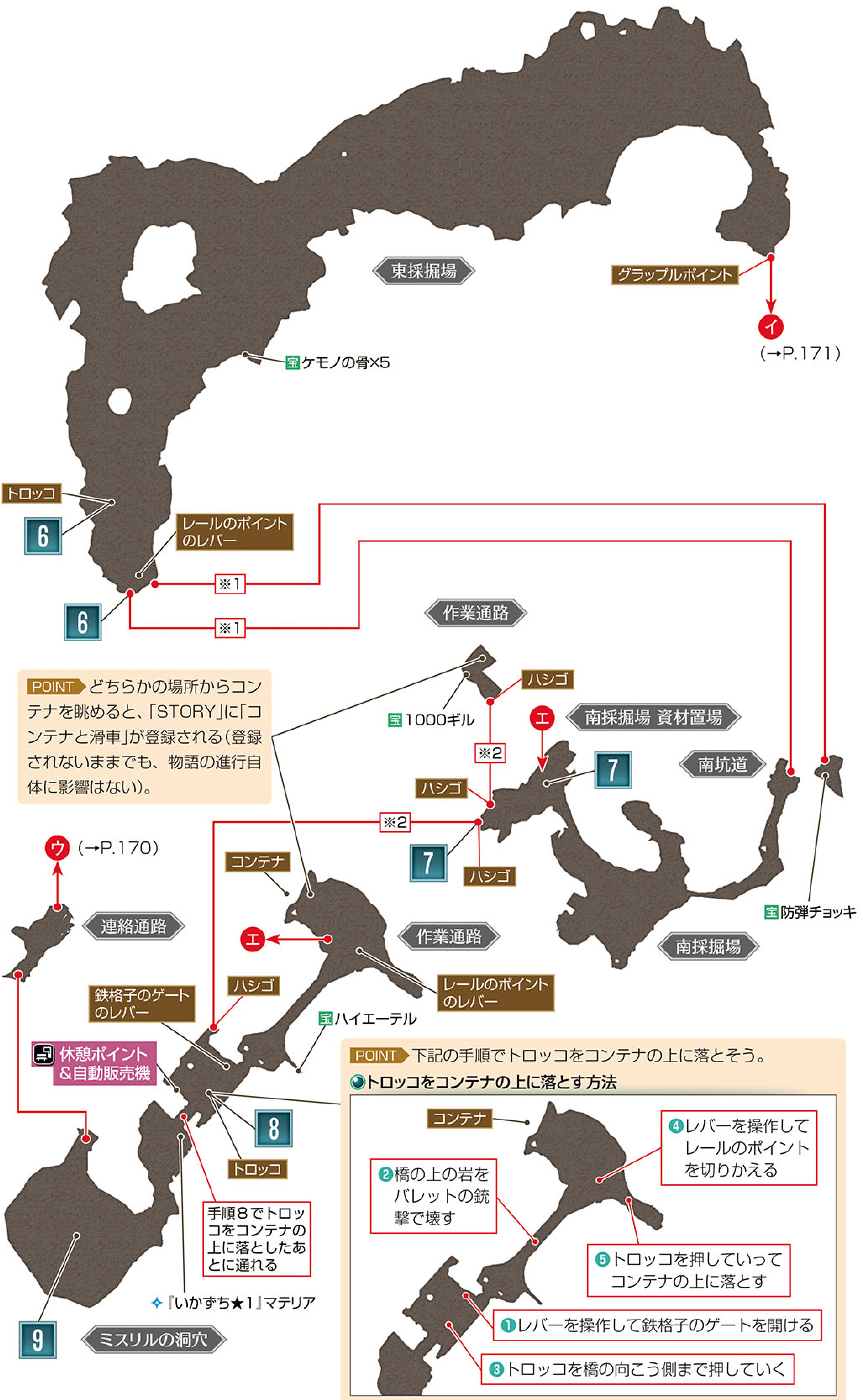








※2……すでに所持していると1500ギルになる
※3……グラップルポイントの前にある岩をバレットの銃撃(■ボタン)で壊したあとに移動できる



POINT どちらかの場所からコンテナを眺めると、「STORY」に「コンテナと滑車」が登録される（登録されないままでも、物語の進行自体に影響はない）。

POINT 下記の手順でトロッコをコンテナの上に落とそう。

トロッコをコンテナの上に落とす方法

※1……トロッコを足場にすると移動できる　※2……銃撃を行なってハシゴを下ろしたあとに移動できる

Original『FFVII』PART 3
Playback ミスリルマイン

ミスリルマインの出口付近にて、タークスの面々と遭遇。口下手なルード、張り切るあまりうっかり情報を漏らしてしまう新人イリーナ、エアリスを気にかけるツォンといった、それぞれの個性が色濃く表れた場面だ。

PART 2（→P.164）より

ミスリルマイン

ルード「ちょっと待った！」



ルード「おれが、だれだかわかるか？」
　タークスだろ？
　興味ないね

ルード「知っているのなら話は早い……」

「興味ないね」を選んだときの展開

ルード「…………タークスだ。覚えておいてくれ」

ルード「おれたちタークスの仕事を説明するのは難しい……」

クラウド「人さらいだろ？」

ルード「悪意に満ちた言い方をするとそうなる……」

ルード「……しかし いまはそれだけではない」

ルード「………………」

ルード「………………」

「先輩！」



ルード「……イリーナ、たのむ」

イリーナ「私、タークスの新人のイリーナ。レノがあんたたちにやられてタークスは人手不足」

イリーナ「……おかげで私、タークスになれたんだけどね……」

イリーナ「ま、それはともかく 私たちの任務はセフィロスの行方をつきとめること」

「それから あんたたちの邪魔をすること」

イリーナ「あ、逆だったか。私たちの邪魔してるのはあんたたちだもんね」



イリーナ「ツォンさん！？」

ツォン「我々の任務を、彼らに教えてやる必要はない」

イリーナ「すいません……ツォンさん」

ツォン「お前たちには、別の任務を与えてあったはずだ」

「行け。定時連絡を欠かすなよ」

イリーナ「あっ！ そうでした！」

イリーナ「それでは、私とルード先輩は【ジュノンの港】へ向かったセフィロスを追いかけます！」

ツォン「……イリーナ。私の言葉の意味がわからなかったようだな」

イリーナ「あっ！ す、すいません……」

ツォン「……行け。セフィロスを逃がすなよ」





「親愛なるきみたちに新しい武器を見せたいそうだ」

ツォン「さて……」



ツォン「しばらくの間、君は神羅からは自由の身だ。セフィロスが現れたからな」

エアリス「……なに、言いたいの？ セフィロスに感謝しろって？」

ツォン「いや……」

「あまり会えなくなるが元気でな」

エアリス「……あなたに、そんなこと言われるなんて、不思議」

ツォン「では、諸君。できれば神羅の邪魔はしないでもらいたいものだな」

パーティにエアリスがいないときの展開

ツォン「……エアリスは？ 一緒ではないのか？」

クラウド「エアリスはここにはいない。別行動をとっている」

ツォン「そうか…… よろしく伝えておいてくれ」

PART 4（→P.181）へつづく



CHAPTER 4 新時代の号砲

MAIN STORY DIGEST



黒マントたちが向かっている要塞都市ジュノン方面へ進んだクラウドたちは、ジュノンの真下に位置する寂れた漁村アンダージュノンにたどり着いた。一行がそれぞれ情報収集にあたっていると、突然助けを求める声が響く。





クラウドたちは村の少女プリシラに頼まれて、大型水棲生物ボトムスウェルに襲われていたユフィを救出した。翌日、ユフィは宿屋で休んでいたクラウドのもとを訪ね、ジュノンでパレードを行なうルーファウスの暗殺を企てていることを告げる。



「それで、頼みっていうのはほかでもない。
どう、アタシと手を組まない?」



プリシラの提案した方法でクラウドたちがジュノンへ侵入すると、街は社長就任パレードの準備で慌ただしい雰囲気に包まれていた。クラウドは、ルーファウスに接触するためにパレードにもぐりこむことを思いつく。

「イルカさんのチカラを借りて、
ジャンプするの」





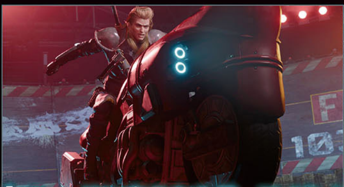
ひょんなことから、ミッドガル第七歩兵連隊を率いる隊長を務めることになったクラウド。アルジュノンで観光中の隊員たちを集め、いよいよパレードに挑む。

見事、パレードで社長賞を獲得したクラウドたちは、表彰式で接触したルーファウスから、「追跡をしないかわりにセフィロスを任せたい」という取り引きを持ちかけられる。ちょうどそのとき、ユフィの手裏剣がルーファウスを襲った。ルーファウスはクラウドを襲撃犯の一味と見なし、交渉は決裂。クラウドは伝令係に扮し、港を目指す。





「これが、おまえたちの答えか?」





「パレードに出るなら言ってくれよ、
マイフレンド。
バイク隊に、スカウトしたのに」

港の手前では、クラウドとの1対1の勝負を望むローチェが待ち構えていた。ローチェを破り、第七歩兵連隊と別れたクラウドは、港で仲間と合流。連絡船「第八神羅丸」に乗りこみ、海を渡るのだった。

INDEX

CHAPTER 4

新時代の号砲

進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY

- そびえる要塞
- 寂れた漁村
- 情報収集
- 宿屋に集合
- プリシラの叫び
- ユフィの安否
- 日暮れの気配
- 休息のひととき
  - 話し声
- おやすみの時間
- マイフレンド
- プリシラの秘策
- 出発の準備
- イルカとジャンプ
- 操作室へ
- 合流
- ジュノン潜入



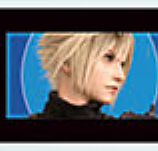






CHAPTER START

場所 ジュノンエリア(→P.348)

BATTLE MEMBER  クラウド ほか2名

1 ミスリルマイン入口 Lv.21

- 黒マントのあとを追い、アンダージュノンへ向かう
  - システム ジュノンエリアのチョコボ(山チョコボ/→P.333)
  - サブ ジュノンエリアのクエスト❶
  - サブ コンドルフォート

場所 アンダージュノン(→P.355)

2 巨大骨広場

- 情報収集を行なう(※1)

3 宿屋 1F(巨大骨広場)

- フロントで宿屋の主人と話す

4 イルカの入江

- 船着き場に近づく
  - バトル ボトムスウェル(→P.629)
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】星の神秘の書 第9巻
- 泳いで岸にもどる

5 宿屋

- フロントで宿屋の主人と話す
- 仲間たちの様子を見つつ2階の自室へ向かい、ベッドで休む

好感度 2階にあるクラウドの部屋へ行き、ベッドを調べて休むと手順6に進む。ただし、自分の部屋へ向かう途中で仲間の部屋に寄って会話すれば、選んだ選択肢に応じて好感度が上がる(→P.704)。なお、ティファとはかならず会話することになる。

次ページへ

※1……「バレットと話す」「ティファと話す」「エアリスと話す」「レッドXIIIと話す」「民家(→P.355)に行く」「イルカの入江(→P.356)に行く」のうちの3つを行なうと、手順3に進める。チャプターセレクト時は手順2をスキップできる

STORY INDEX

MAIN STORY









前ページより

6 巨大骨広場

- ローチェと話す
  - サブ ジュノンエリアのクエスト❷～❺(※2)
  - サブ ピアノ演奏(※3)
  - サブ フロッグフラップ(※4)

7 イルカの入江 Lv.23

- プリシラと話してジュノンへ行く方法を聞き、イルカについていく
- イルカにつかまり、『ドルフィンジャンプ』で飛ばしてもらう(→P.519)

場所 ジュノン(→P.358)

8 ジュノン空港 クレーン操作室

- クレーンを操作して船を水面に下ろす
- クレーンを操作して船をジュノンまで引き上げる

9 ジュノン空港 作業通路

- 仲間たちと合流する

10 ジュノン空港 滑走路

- 端末を操作してリフトで下りる

POINT リフトで下りる前に、滑走路でパレードの練習をしている警備兵と話すと、「STORY」に「下降リフト」が登録される。

11 空港管理棟 格納庫

- 端末を操作してリフトで下りる

POINT リフトで下りる前に、格納庫で運搬作業をしている警備兵と話すと、「STORY」に「市街地へ」が登録される。

12 アルジュノン連絡口

- クラウドがパレードへの潜入を提案する

BATTLE MEMBER クラウド ティファ エアリス

13 アルジュノン連絡口

- 更衣室で神羅兵の制服を入手し、着替えて通路に出る
- 指揮官にパレードの演舞を確認してもらう

次ページへ

※2……クエスト❹「岬の広告塔」とクエスト❺「蒼穹の夢」は、クエスト❷「想いのかたち」をクリアしたあとに発生する
※3……ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」をクリアする必要がある
※4……ジュノンエリアのクエスト❸「あつまれフロッグス！」を進める必要がある

STORY INDEX









前ページより

14 アルジュノン

- アルジュノンに点在する部隊を集めて隊列を編成する(→P.476)
- 指揮官に話しかけてパレードに出場する

サブ ルーファウス社長就任パレード

BATTLE MEMBER ユフィ

15 エルジュノン

- 建物をのぼって暗殺ポイントへ行き、ルーファウス暗殺を試みる

POINT ルーファウスを攻撃するためには、精神統一をして集中力を高める必要がある。左スティックでターゲットリングの黄色の部分を動かしてルーファウスを囲む円の内側に収め、外側のリングが黄色の部分へ収束したときに⊗ボタンを押そう。3回成功すれば手裏剣を放てるが、3回連続で精神集中に失敗すると最初からやり直しとなる。

BATTLE MEMBER クラウド

場所 ジュノン港(→P.179)

16 エルジュノン連絡口～港管理棟 格納庫

- 第七歩兵連隊を引き連れて港へ向かう

POINT 港へ脱出するまでのあいだ、第七歩兵連隊の兵士5名が一緒に行動する。味方の兵士も敵から攻撃を受けるとHPが減るので、アイテムや『いのり』マテリアなどを利用しつつ進んでいこう。なお、港へ向かう途中で発生するバトルからは逃げることができない。

17 港管理棟 格納庫

バトル ローチェ(CH4)(→P.630)

入手 エリクサー、ローチェくんキーホルダー(※1)、忠犬スタンプのぬいぐるみ(※1)、パーティ経験値50EXP、【HARD】剣技指南書 第9巻

18 港管理棟 搬入用リフト

- 第七歩兵連隊の隊員たちと別れる
- 端末を操作してリフトで港に下りる

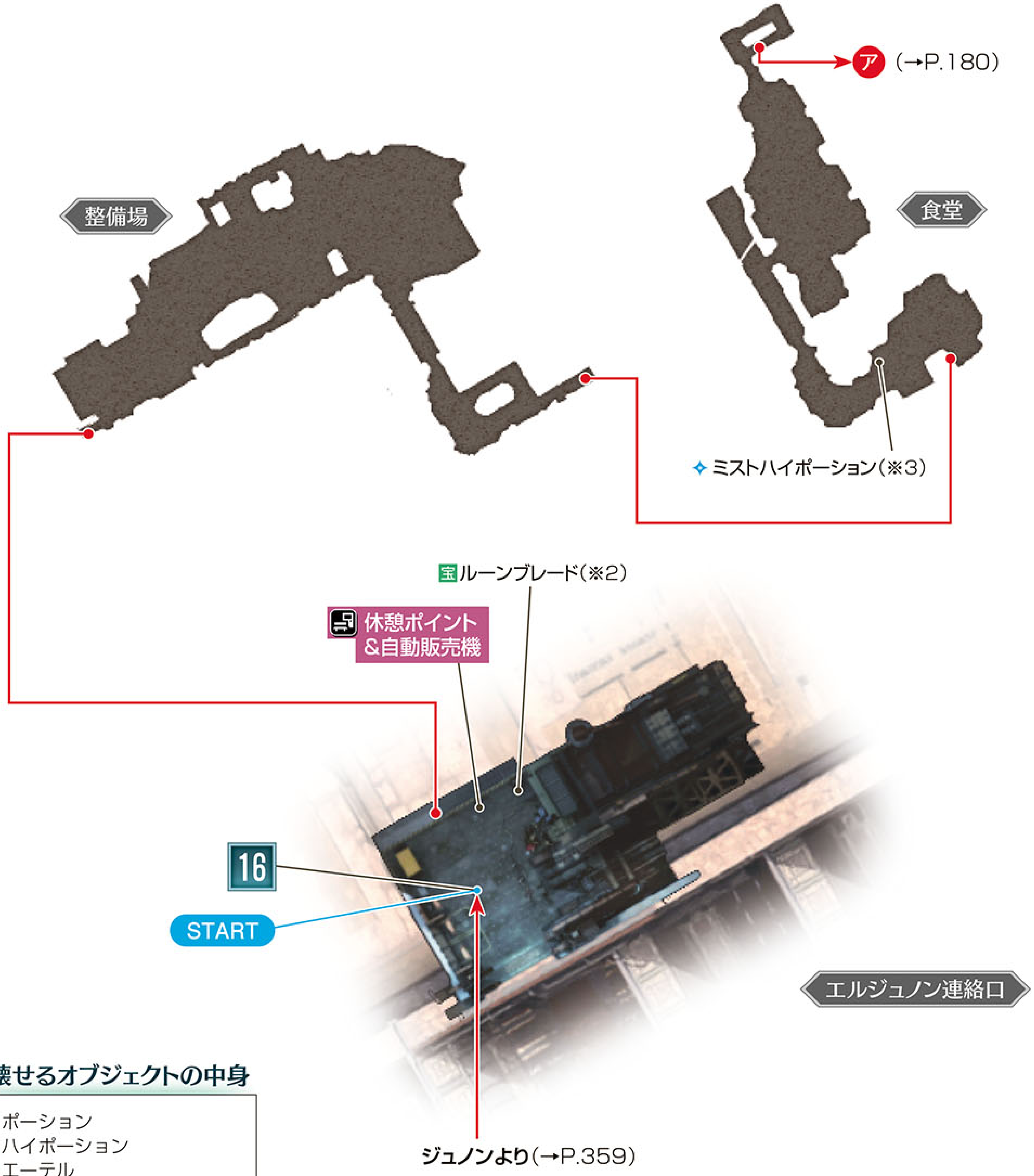
19 ジュノン港 連絡船停泊場

- 仲間たちと合流したあと、船尾から連絡船に乗りこむ

CHAPTER CLEAR

※1……第七歩兵連隊の兵士たちが全員生き残っていた場合のみ手に入る

ジュノン港



壊せるオブジェクトの中身

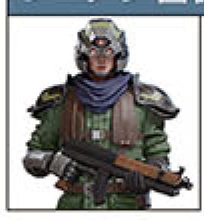
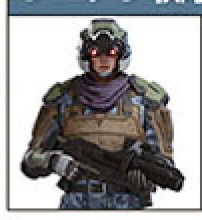
- ポーション
- ハイポーション
- エーテル
- フェニックスの尾
- 興奮剤
- 鎮静剤
- 手榴弾
- モーグリメダル
- 魔晄石（MP回復）

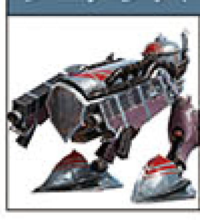
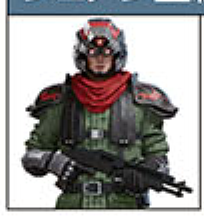
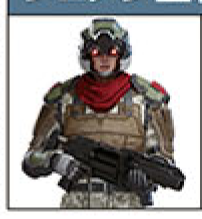
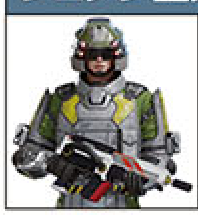
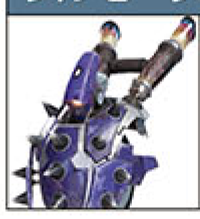
採取できるクラフト素材

- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り↑

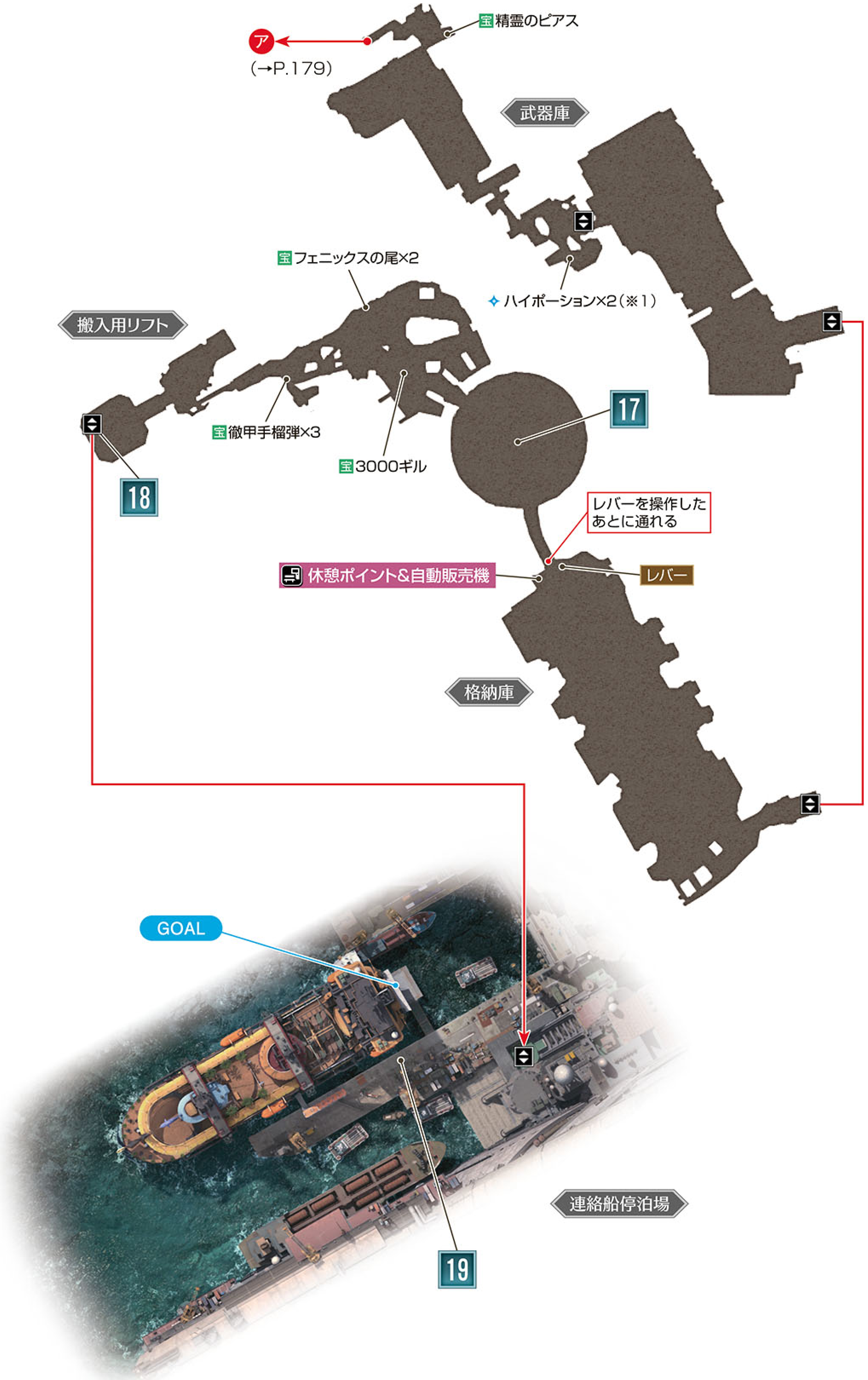
エネミーデータ

名前	参照	レベル	HP	弱点
ジュノン警備兵	P.608	22	1124	炎
ジュノン擲弾兵	P.608	22	749	炎
ジュノン鎮圧兵	P.608	22	2247	炎
ジュノンスイーパー	P.608	22	4869	雷
ジュノン上級警備兵	P.608	22	1498	炎
ジュノン上級擲弾兵	P.608	22	1124	炎
ジュノン重火兵	P.608	22	1498	炎
ブルモーター	P.608	22	5243	炎、氷、風

※2……すでに所持していると2500ギルになる　※3……警備兵に話しかけるともらえる



※1……警備兵に話しかけるともらえる

Original『FFVII』 PART 4 Playback アンダージュノン～ジュノン

アンダージュノンでは、魔物に襲われておぼれた少女プリシラを、クラウドが人工呼吸で救う。彼女とイルカの助力でジュノンに到着したあとは、少し個性的な隊長や兵士と一緒に、ルーファウス歓迎式典に参加。

PART 3(→P.173)より

アンダージュノン



「おんや？　めずらしいねぇ。
神羅以外の人間が
この村にやって来るなんてねぇ」

「あんたたち西の大陸に
行きたいんだろうけど
神羅の船に乗るしか方法がないよ」

「ねぇ～！
イルカさ～ん!!」



プリシラ
「あなたたち誰なの？
もしかして神羅の人間!?」

バレット
「ちがうぜ！
オレたちは、神羅と戦ってるんだ」

ティファが発言したときの展開

ティファ
「ちがうわ、安心して」

エアリスが発言したときの展開

エアリス
「ちがうの！
わたしたち、神羅と無関係なのよ」

レッドXIIIが発言したときの展開

レッドXIII
「……神羅とは相性が悪いな」

ユフィが発言したときの展開

ユフィ
「しつれいなこと言うんじゃないよ！
神羅なんかだいっきらいさ」

クラウド
「……というわけなんだ」

プリシラ
「信用できないわ！
ここから出ていって」

クラウド
「まいったな……」

バレット
「おい！　あれを見ろ！」



クラウド
「おい、助けるぞ！」





「プリシラ!!」



「オッ、あれじゃ！」

「若いの、人工呼吸じゃ!!」

クラウド
「人工呼吸って!?」

ティファ
「クラウド、どうするの？」

クラウド
「あ、いや
あの、女の子だし……」

バレット
「クラウド、まかせたぜ」

「なんだ？　知らんのか～？
教えてやるから、こっちに来なさい」

クラウド
「……しかたない」

「とにかく息を大きく吸いこんで
限界までに息を止める。
そして、その息を口うつしするのじゃ」

「早くするんじゃ！」



「ほほっ！
だいじょうぶかプリシラ？」





『……そういえば』

「また、あんたか？」

「……あんた誰だ？」

『……そのうちわかるさ。
……それより5年前』

「5年前……ニブルヘイム？」

『あのとき……ニブル山へ行ったとき
ティファがガイドだったよな』

「ああ……おどろいたな」

『でも、それ以外、ティファは
どこにいたんだろう？』

「……さあな」

『せっかく久しぶりに
会えるチャンスだったのに』

「……そうだな」

『どうして二人きりで
会えなかったんだろう？』

「……わからない。
はっきり覚えてないから……」

『なあ、ティファに聞いてみろよ』

「……ああ」

『さあ、起きろ！』

「ねえ、起きて。
起きてったら、クラウド！」

次ページへつづく

前ページより



「俺とセフィロスが
ニブルヘイムに行ったとき
ティファはどこにいた？」

ティファ
「……会ったでしょ？」

クラウド
「それ以外の時間だ」

ティファ
「う〜ん……5年前なのよ。
覚えてないわ」

「ね、それより外の様子が変なの。
早く来て、クラウド」



ティファ
「ねっ、何だか様子が変でしょ？
きゅうに、さわがしくなって」



プリシラ
「あのぅ……助けてくれて
ありがとう……」

プリシラ
「神羅のやつらとまちがえちゃって
ごめんね……」



バレット
「この音楽は何だ？
ずいぶんにぎやかじゃねえか」

プリシラ
「これは神羅の新しい社長の
歓迎式のリハーサルだと思う」

バレット
「ルーファウス！？
これはあいさつに行かなくちゃな」

1



「でも神羅が上の街をつくってから
日も当たらなくなったし
海も汚れちゃって……」

「そんな話を聞いて育ったから
わたし、神羅がにくらしくて
しょうがないの」

エアリス
「ルーファウスもここから
海をこえるつもりなのかな？」

「あれっ？
それじゃ、セフィロスは
もう、海を渡っちゃったってこと？」

レッドXIII
「クラウドよ、ルーファウスに
とどめをささなかったのか？」

バレット
「なんとかして上の街に行きてぇな。
柱でもよじのぼるか？」

プリシラ
「ダメダメ！
柱の下は高圧電流が流れてるの
むやみに近づいたらキケンよ」

プリシラ
「でも……イルカさんの力をかりれば
なんとかなるかな。
ちょっと来て」



ティファ
「高圧電流の柱ねぇ……」

「こういうことは、クラウドが
うまくやってくれるのよね」

エアリス
「そうね、あの子のことは
クラウドにまかせましょ！」

レッドXIII
「まかせたぞ、クラウド」

クラウド
「オッ、オイ！」

クラウド
「ちょっと、まてよ！」



1





「すごいでしょ！
このホイッスルを吹くと
イルカさんがジャンプしてくれるの」

「ハイ！ ホイッスルを
おにいちゃんにプレゼント」

クラウド
「ブ、プレゼントって……
どうしろっていうんだ！？」

「海に入ってホイッスルを吹くと
イルカさんが柱の上まで
ジャンプさせてくれるわ！」

クラウド
「柱の上までジャンプだって！？」



バレット
「クラウド、がんばれよ！
おまえが上手くやったら
オレたちも行くからよ！」





ジュノン



「こらっ!
ま～だ、そんな格好をしているのか!
こっちゃこい!」



クラウド
「神羅兵の制服だ」
着替えない
着替える

クラウド
「なつかしいな…」

クラウド
「神羅の制服か…」

「はじめてそでを通したとき
ほこらしく思ったっけ」

クラウド
「いつからだったか…」

「こいつを着るのがたまらなく
いやになったのは」



「おまえ、お迎えの仕方は
覚えてるだろうな!」

「……忘れたって顔だな。
しょうがない! 教えちゃる!」

「自分と同じようにやるんだぞ」



「うたうであります!」

「見本であります!」

「おうっ!
見せてやれぃ!!」

「まずは行進!!
歓迎パレードであります!」

「ではっ!
自分のうたごえに
あわせるであります!」

ル～ファウス～
ル～ファウス神羅～

わ～れらが～ 神羅カンパニ～
あ～たらしい社長～

おっ～ おっ～
神羅～

おっ～ おおっ～
神羅カンパニ～

ニュ～エイジ～ 時代をきずく～
ル～ファウス新社長～

おっ～ おっ～
神羅～

おっ～ おおっ～
神羅カンパニ～

ニュ～エイジ～ 時代をつくる～
これからも、神羅がいちばん～

「よろしい!
本番でもがんばるんだぞ!」

「ルーファウス様、到着です!
準備完了です!」

「さあ、本番だ!
失礼のないようにな!」







「遅刻した～!?」

「こらっ! 新入り!!
おまえがもたもたすっから!!」

「隊長!!
近道するであります!」

「うむ!」

「それはいい作戦だ」

「こっちゃこい!!」



「うしろから、ササササッと
パレードのあいてる場所に
しのびこむであります!」

「いいか!
このパレードは全世界の神羅TVに
生中継されておる!」

「ぶざまなかっこうをさらせば
ジュノン軍隊全体のはじとな～る。
そこんとこ、きもにめいじて行動せい!」

「んだば!!
自分が合図したら列にしのびこ～め!」

「さりげな～く、【後ろ】から!
列をみだすな!
前からいこうとしてもダ～メだぞ!」

「よしっ!!
かけ足準備!!」

「とっつげき～!!」



「おっおっ!
ルーファウス様!」

「ほれ!
しずかにならんどれ!」

「1歩たりとも
動くなよ!」

ルーファウス
「ごくろう」

ルーファウス
「飛空艇はどうしたんだ?」

ハイデッカー
「大陸間移動可能な飛空艇は
まだ準備中なんですよ」

「もう3日待っていただければ。
ガハハハハハ!」

ルーファウス
「空軍のゲルニカもか?」

ハイデッカー
「……ガハハハハハ!」

ルーファウス
「その笑いかたはやめろ」

「もうオヤジのときのようには
いかないからな」

ハイデッカー
「ガハ……」

ルーファウス
「船の準備はいいのか?」

ハイデッカー
「それはすぐに、はい」

次ページへつづく

INDEX

前ページより



「災難だったな」

「ハイデッカーは
イライラしてるからな」

「黒マントの男が街をうろついてるのに
発見できないんだ」

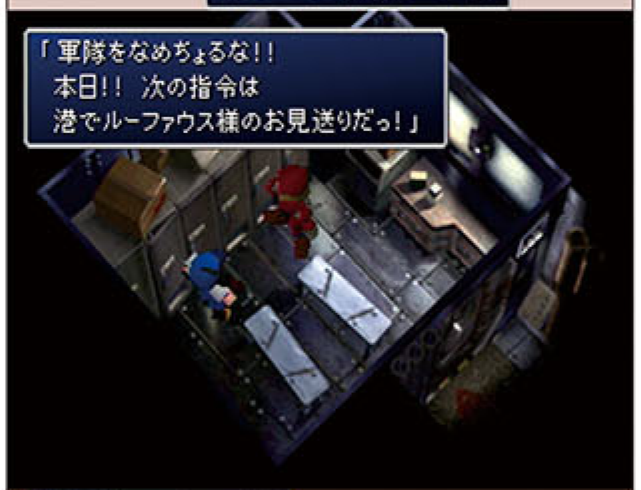
クラウド
「黒マントの男？」

「2、3日前にあらわれたんだ。
そいつに兵士たちが何人か殺されてなぁ」

「その後、行方不明さ。
あの英雄セフィロスだってウワサだぜ」

「こら〜っ！
すみやかに解散せ〜っ！」

「軍隊をなめちょるな！！
本日！！ 次の指令は
港でルーファウス様のお見送りだっ！」



「時間まで、みっ〜ちり
指導しちゃる！」

「手伝うであります！」

「おなじくであります！」



「よ〜っし！！
自分の号令にあわせて
お見送りのキメポーズをするのだ！」

「本日の号令は
フォーメーション名になっちょる！」

「よっ〜く、覚えとけっ！」

「それではいくぞっ！」

「ジュノン軍隊式
お見送りはじめ！」

「よ〜し！
本番でもがんばんだぞっ！」

「隊長！！
本日のスペシャルポーズは？」

「んっ？
……決めてない」

「よしっ、新入り！！
特別におまえに決めさせてやる！」

「得意のキメポーズ、やってみろ！」

クラウド
「そうだな…。
俺の得意なのは」



「おおっ〜！」

「かっこいいであります！」

「よしっ！！
本日のスペシャルは
これに決まり！」

「よ〜くっ！
練習しとけっ！」

「はっ！！」

「はっ！！」

「では！ 港に集合！！
遅れるな〜！！」

「すわっ！
解散っ！！」

「整列っ〜！」



「ルーファウス……様、到着よ！」

「いざっ本番！！
ジュノン軍隊式お見送り〜！」



「軍人らし〜く 元気よ〜く
さんはいっ！」

「すわっ！
最後は決めるぞ！！」

「スペシャ〜ル！！」

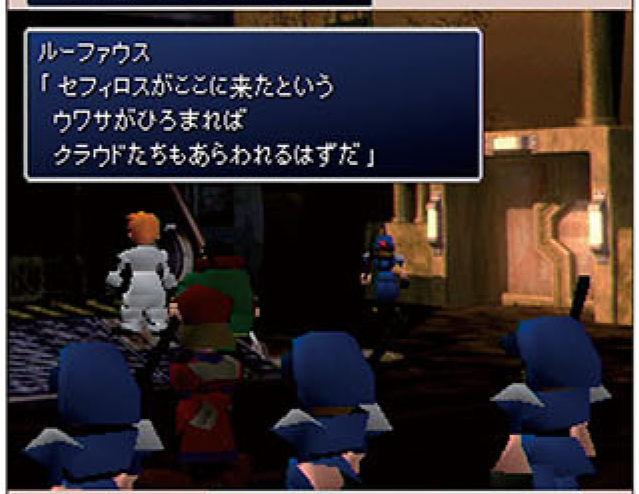


ルーファウス
「上出来だ」

「今後も我が神羅カンパニーのため
全力をつくしてもらいたい」

ルーファウス
「楽しませてもらった。
今後もがんばってくれたまえ」

ルーファウス
「セフィロスがここに来たという
ウワサがひろまれば
クラウドたちもあらわれるはずだ」



ハイデッカー
「みつけしだいヒネリつぶします！」

ルーファウス
「邪魔をされてはかなわんからな」

ハイデッカー
「おまかせ下さい！
ガハハハハハハ！」

ルーファウス
「やめろと言ったはずだが……」

ハイデッカー
「ガハ……」

「よ〜しっ！ 解散！」

レッドXIII
「おい、急げ。
あとはおまえだけだ」



クラウド
「どうやって来たんだ？」

レッドXIII
「イルカに乗せてもらった」

「おまえが柱をのぼったあと
プリシラが思いついたんだ。
悪く思うな」

クラウド
「俺たちは新たな大陸に向け、海を渡る」

「神羅の軍服につつまれながら……」





PART 5（→P.190）へつづく



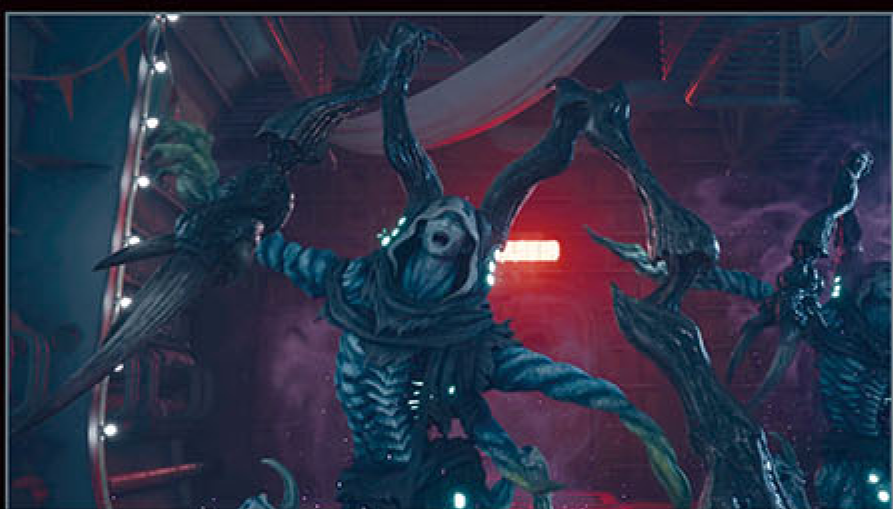
CHAPTER 5 狂乱の船旅

MAIN STORY DIGEST



クラウドたちは、船旅の余興として開催されたカードゲーム「クイーンズ・ブラッド」の大会に参加。数々の熱戦を経て優勝者が決まったのち、謎の挑戦者の乱入もあり、大盛況のうちに大会は幕を閉じる。

「おっと、ここで優勝者に
挑戦状が叩きつけられました!」







一行がひとときの休息を取っていると、突然モンスターが船内に侵入してきた。クラウドたちは応戦するも、モンスターは黒マントと融合し、異形の怪物へと変貌していく。そして機関室に集まった黒マントたちは、巨大な化け物――ジェノバBirthとなって一行に襲いかかってきた。

「その怪物は、人の心を読み、姿を変えた。
怖れる顔、愛する顔を見せて、人を動かしたという。
その怪物の名は――ジェノバ」

INDEX

CHAPTER 5

狂乱の船旅

進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY

- 船旅の余興
- 大会エントリー
  - エアリスの様子
  - ティファの様子
  - バレットの様子
  - レッドXIIIの様子
- 第1ラウンド
  - 結果報告
- 第2ラウンド
  - 結果報告
- 第3ラウンド
  - 結果報告
- 第4ラウンド
- ファイナルラウンド
- 休息の時間
- 緊急事態

≈

EXTRA

- リタイア









CHAPTER START

場所 連絡船 第八神羅丸(→P.188)

BATTLE MEMBER クラウド

1 ロイヤルラウンジ～甲板 Lv.23

- 仲間たちとひととおり話す
- 受付に話しかけてクイーンズ・ブラッド大会にエントリーする

POINT ロイヤルラウンジで仲間全員と話したあとにカウンターで受付と話せば、連絡船内で開催されるクイーンズ・ブラッド大会がはじまる。大会は全部で5ラウンドあり、各ラウンド1名の相手を選んで対戦し、勝利して受付に報告すればつぎのラウンドへ進む。負けた場合でも、同じ相手と再戦して勝利するか、別の対戦者を選び直して勝利すればOK。受付右側の女性乗務員と話して、大会を途中でリタイアすることも可能だ(大会での対戦相手の詳細はP.418を参照)。

2 甲板

- レッドXIIIと『クイーンズ・ブラッド』で対戦する

入手 第八神羅丸大会のトロフィー、『みやぶる』マテピア、カード095：イフリート、カード115：ボトムスウェル

好感度 クラウドが決勝戦に勝って優勝するか、途中でリタイアすると大会は終了となるが、どちらの場合も表彰式のあとにレッドXIIIとの対戦が行なわれる。大会に優勝したうえでこの対戦にも勝利した場合は、第八神羅丸大会のトロフィーなどのアイテムやカードが手に入るほか、レッドXIIIの好感度が大幅に上がるのだ(→P.708)。

3 二等客室

- ハンモックを調べて休む
- 深夜に起きてロイヤルラウンジへ向かう

4 ロイヤルラウンジ 1F

- 船長の指示で甲板へ向かう

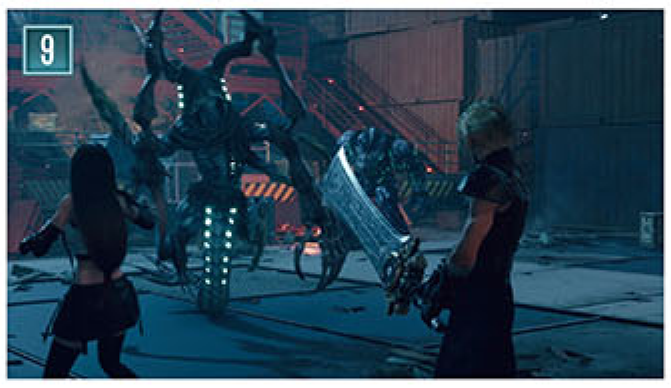
BATTLE MEMBER クラウド レッドXIII エアリス

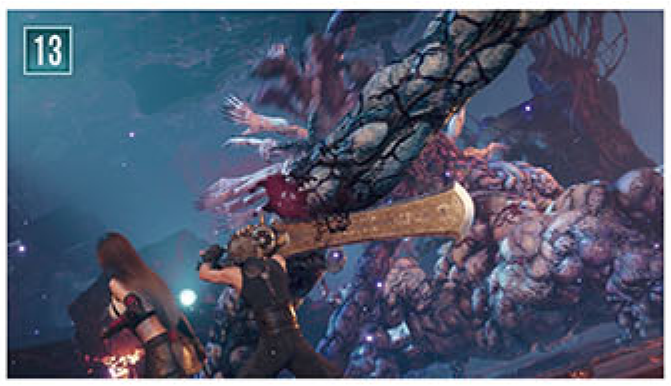
次ページへ

STORY INDEX









前ページより

5 甲板

- バトル サーチアイ×2
- バトル ネオヴァギドポリス×2
- バトル サーチアイ×1＋ネオヴァギドポリス×3

BATTLE MEMBER: クラウド

6 ロイヤルラウンジ 1F

- バトル サーチアイ×2

7 二等客室

- ティファと合流する

BATTLE MEMBER: クラウド / ティファ

8 二等客室

- バトル ネオヴァギドポリス×2
- バトル ネクローシス×2

9 第一貨物室

- バトル ネクローシス＋デモナス

10 第二貨物室

- バトル デモナス×2

11 第三貨物室

- バトル ネクローシス＋マドゥマンジュ

12 機関室

- バレットと合流する

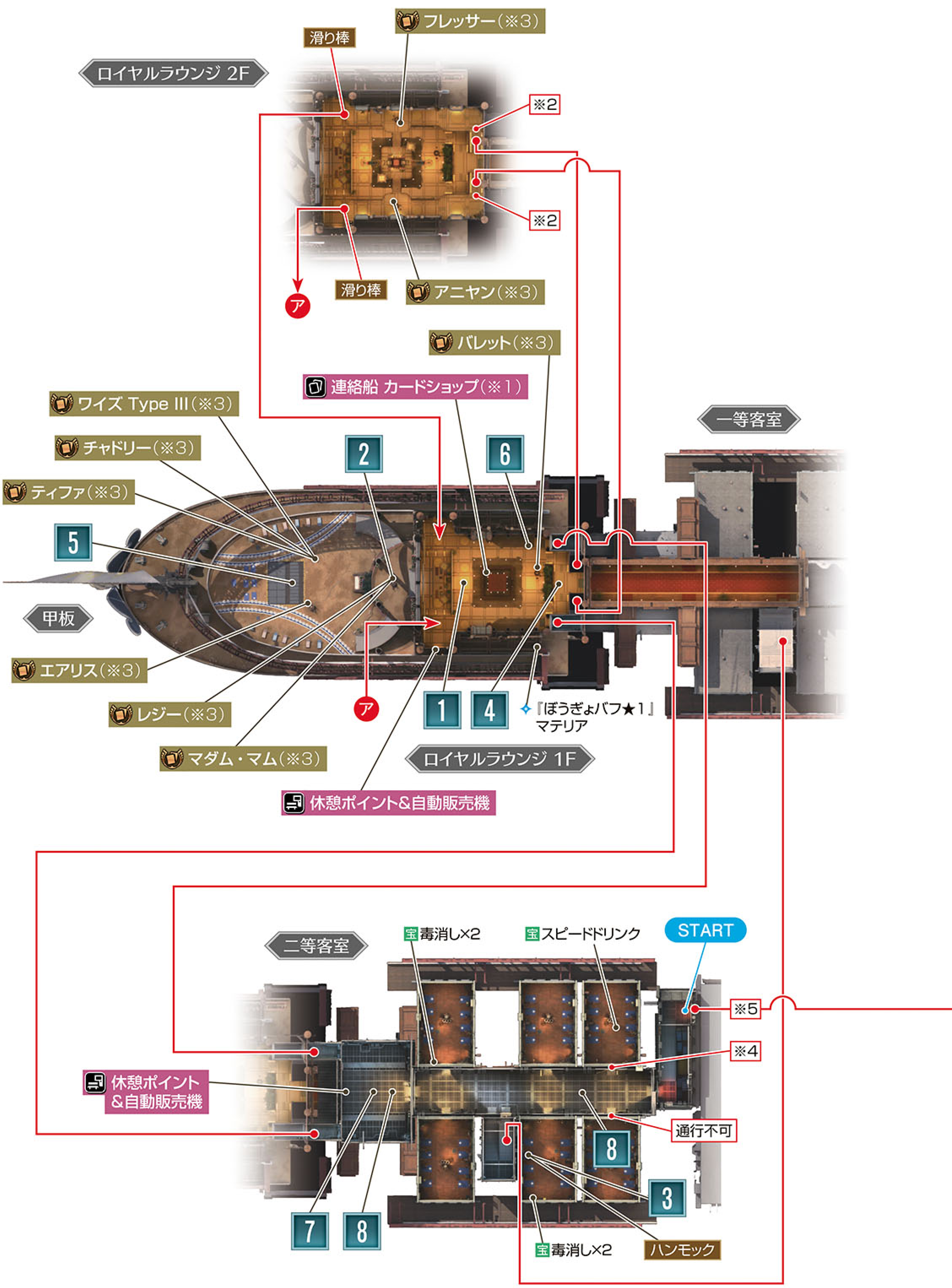
BATTLE MEMBER: クラウド / ティファ / バレット

13 機関室

- バトル ジェノバBirth（→P.631）
- 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】剣技指南書 第10巻

CHAPTER CLEAR

ロケーションマップ 連絡船 第八神羅丸



※1……クイーンズ・ブラッド大会がはじまってからハンモックを調べて休むまでのあいだのみ利用できる
※2……クイーンズ・ブラッド大会がはじまってからハンモックを調べて休むまでのあいだのみ通れる
※3……クイーンズ・ブラッド大会の開催中のみ対戦できる(→P.418)
※4……クイーンズ・ブラッド大会が終わってからハンモックを調べて休むまでのあいだのみ通れる
※5……手順8を行なったあとに通れる

壊せるオブジェクトの中身

- ポーション
- ハイポーション
- フェニックスの尾
- 鎮静剤
- 手榴弾
- モーグリメダル
- 魔晄石（MP回復）

採取できるクラフト素材

- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り

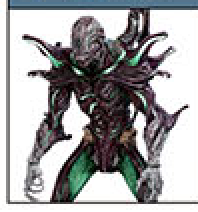
エネミーデータ

サーチアイ P.609



レベル ● 23
HP ● 996
弱点 ● 雷

デモナス P.609



レベル ● 23
HP ● 2075
弱点 ● 氷

ネオヴァギドポリス P.609



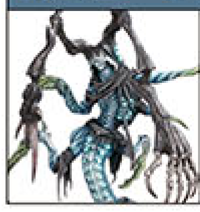
レベル ● 23
HP ● 2490
弱点 ● ――

マドゥマンジュ P.609

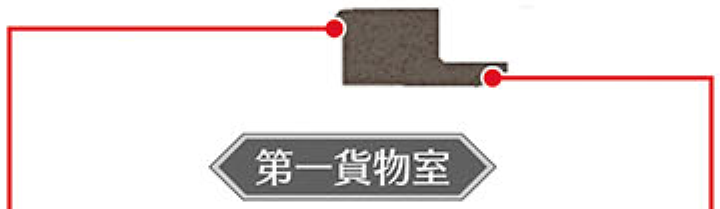


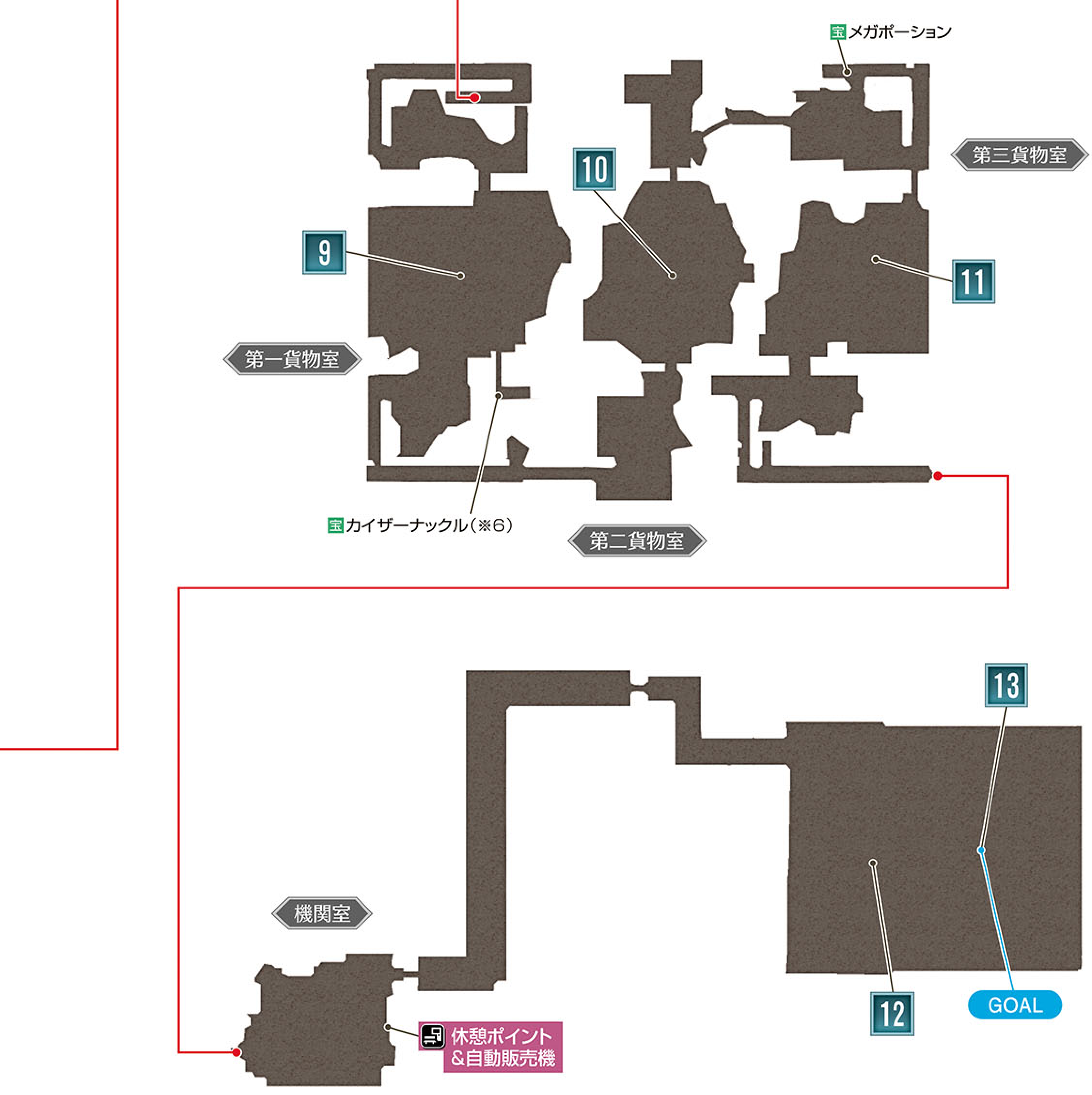
レベル ● 23
HP ● 1909
弱点 ● ――

ネクローシス P.609



レベル ● 23
HP ● 4150
弱点 ● ――





※6……すでに所持していると2500ギルになる

Original『FFVII』 PART 5

Playback 運搬船

クラウドたちは神羅の運搬船にひそかに乗りこんで、海を渡ることに。バレットとユフィは水兵に、ほかの面々は神羅兵に変装し、船内に溶けこんだ。なかでも、二本足でフラフラと歩くレッドXIIIの姿は必見。

PART 4(→P.184)より

運搬船



「ちょっとクラウド。
『鎮静剤』持ってないの？」
ホラ、使えよ
ないね

ユフィ
「ありがと……
うえ～、にがい」

ユフィ
「他のれんちゅう？」

「さあ、そのへんに
かくれてんじゃないの？」

「そんなのアタシが
知ってるわけ……
ウ……プ……」



エアリス
「ね、クラウド。
ジュノンで飛空艇、見た？」

クラウド
「……ウワサには聞いていたけど
あれほど大きいとは
思ってなかったな」

エアリス
「すっごいよね～」

「ね、わたし、あれにのれるかな？」
いつか俺がのせてやるよ
さあな……

クラウド
「……期待しててくれ」





「なーんて。
わかる？ ティファよ。
どう、ビックリした？」

ティファ
「……でも、ホントはね。
こんな軍服キライ」

「軍服も、兵隊も、戦争も
みんなみんなキライ」

「大切なものを、大切な人を
みんなから
うばってしまうから……」

「はやく、なくなるといいね。
ね、クラウド？」
ああ……
どうかな

ティファ
「うん、そうだよね！」

ティファ
「それでは、はりきって
見張りをつづけるであります！
フフフ……」



レッドXIII
「ちょっとフラフラするが
なに、バレることはないだろう」

「人間というものは
たいてい、ものごとの
そとがわしか見ないからな」

「この服を着るだけで
どこから見ても
立派な人間だろう？」





「こんな近くにいるってのに
手が出せねえなんて……」

バレット
「ウヌヌ……
グヌヌヌ……」

「なんだあのヤロ……
のんきにガハガハガハガハ
笑いやがって……」

「あいつらのせいで
ビッグスは……
ウェッジは……
ジェシーは……！」

「ウヌヌ……
グヌヌヌ……！
グヌヌヌヌ……！！」



「緊急連絡!
不審人物を発見の報告アリ!
作業のない各員は艦内を調査。
発見しだい通報のこと！」

「くりかえす。
不審人物を発見の報告アリ!
作業のない各員は艦内を調査。
発見しだい通報のこと！」



バレット
「いや、オレたちじゃねえようだ。
となると……
ティファたちか！？」

バレット
「こうしちゃいられねえ。
行こうぜ、クラウド！」



エアリス
「あれ?」

ティファ
「みんないる……わね」

「てことは不審人物ってのは
まさか……」

「セフィロス!?」

ティファ
「本当なの!?」

バレット
「オレだって
わからねえよ!」

クラウド
「……確かめよう」

レッドXIII
「それがもっとも
論理的な行動だな。
さて、誰が行く?」



クラウド
「ちがう……セフィロスじゃない!」

「……長き眠りをへて……」

「……時は……」

「時は……満ちた……」

ティファ
「クラウド、あれ!!」



セフィロス
「…………だれだ」

クラウド
「俺を忘れたっていうのか!
俺はクラウドだ!」

セフィロス
「クラウド……」

クラウド
「セフィロス! 何を考えている!
何をするつもりだ!」



クラウド
「何!? 何を言ってるんだ!?
もっと……」









クラウド
「……ジェノバだ。
ジェノバの腕だ」

ティファ
「ジェノバ……
こんなものを持ち歩いていたの?」

クラウド
「やっぱりセフィロスだった」

エアリス
「時は満ちた……
そんなこと言ってたね」

クラウド
「……時は……満ちた?」

ティファ
「こんがらがってきちゃった……」

「クラウド、今までのところを
まとめてみてよ」
やってみる
めんどくさい



クラウド
「セフィロスはこの星の支配者になるために
約束の地を目指すと言い残し
姿を消した……それが5年前だ」

クラウド
「そのセフィロスが現れ
プレジデント神羅を殺した」

クラウド
「俺たちはたったいまセフィロスと会った」

クラウド
「そしてセフィロスは
ジェノバを持ち歩いている」

「……これはわかる。
あいつの目的は母なるジェノバとともに
約束の地へ、だからな」

クラウド
「……だいたいそんなところだな」

「接岸作業員
コスタ・デル・ソル入港5分前
接岸準備を開始せよ」

ティファ
「いけない。
もいちど身をかくしましょ」

クラウド
「生きていた……
セフィロスが……」

「約束の地……
本当にあるのか……?」





PART 6(→P.200)へつづく



CHAPTER 6 太陽の楽園

MAIN STORY DIGEST



「ちょっとだけ、観光してこ？
だって、コスタ・デル・ソルだよ？
コスタ・デル・ソル！」



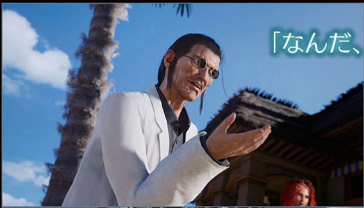
　連絡船第八神羅丸は、無事に目的地であるコスタ・デル・ソルへ到着した。せっかくのリゾート地だから羽を伸ばそうというエアリスの提案もあり、一行がホテルを探していると、ミッドガルを旅立ったジョニーと再会。彼が経営するホテル「シーサイド・ジョニー」で休ませてもらうことにする。



「『コスタでアモール』開催中で～す！
どう、お兄さんも参加してみない？」

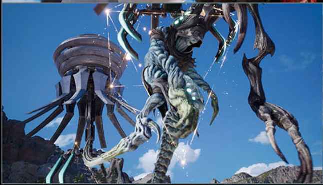


　ビーチを訪れるには、リゾートウェアに着替える必要があった。街ぐるみで行なわれていたイベント「コスタでアモール」に参加してリゾートウェアを調達したクラウドたちは、それぞれ着替えてビーチへ向かう。



「なんだ、君たちも来ていたのかね」

　クラウドたちがビーチで合流したちょうどそのとき、神羅の宝条が姿を現す。警戒するエアリスだが、宝条の目的は彼女ではなく、モンスターと融合した黒マントをサンプルとして持ち帰ることだった。捕獲兵器とモンスターの襲撃で阿鼻叫喚に包まれるビーチ。クラウドたちは応戦するものの、仲間たちがつぎつぎと捕獲兵器に捕らえられてしまう。









　最後にクラウドまでもが捕まりかけたそのとき、ユフィが助太刀に登場。居合わせたジョニーの力も借りて、忍術で神羅の捕獲兵器を退ける。当面の危機は去り、一行は夕日に照らされた浜辺をあとにして、シーサイド・ジョニーへの帰途につく。



「バカンスの終わり、だね」



　翌朝、街を出てコレル山へ向かったという黒マントを追うべく、ホテルを出発するクラウドたち。そこへユフィが現れ、騒々しい問答のすえ、一行は彼女を仲間に迎え入れるのだった。

「アタシが勝ったら、アタシの手下になれ！
そのかわり、万がいちあんたが勝ったら、
このアタシが、仲間になってあげる。どうだ！」

CHAPTER 6

太陽の楽園

進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY

- 小休止
  - ロイヤルコースト
  - コスタ・デル・ソル・リゾート
- ジョニーの道案内

CLOUD

- 武器は持ち込み禁止
- ビーチの黒マント
  - カード・カーニバル
  - パイレーツ・ランページ

AERITH&TIFA

- 気分転換
- つかの間のバカンス
  - ラン・ワイルド
  - ロイヤルコンサート
  - ウィリーでランデブー
  - ハッピーテンダーチャレンジ
- 宝条の企み
- 実験ショー

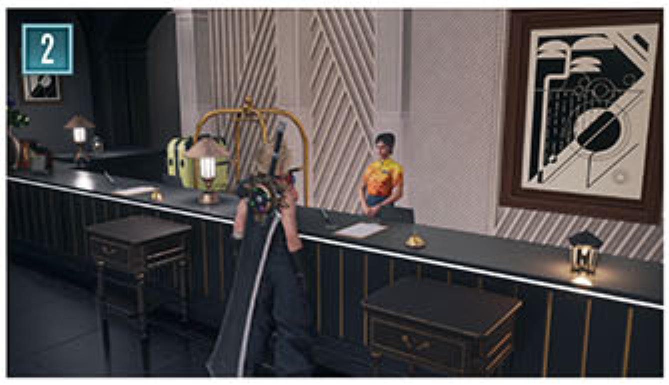
≈

EXTRA

- 観光案内所
- 消えたユフィ
- ウィリーキャンペーン







CHAPTER START

場所 コスタ・デル・ソル(→P.370)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 連絡船停泊場 Lv.24

- 市長に出迎えられる

POINT コスタ・デル・ソルに着いた直後には、EXTRAエピソード「観光案内所」と「消えたユフィ」が発生。また、道に置かれている立ち乗り二輪車のウィリーに乗るか、観光案内所にいるウィリースタッフと話すと「ウィリーキャンペーン」も発生する。それぞれのEXTRAエピソードを達成する条件は下の表のとおり。

CHAPTER 6開始直後に発生するEXTRAエピソードの達成方法

名前	達成方法
観光案内所	観光案内所の中央にいる女性の観光スタッフと話して、ホテルの情報を聞く
消えたユフィ	コスタ・デル・ソル・リゾートの向かいにあるハンバーガー屋にいるユフィと話す
ウィリーキャンペーン	ウィリーに乗って合計4000m以上走り、観光案内所にいるウィリースタッフに報告する。なお、このスタッフは、ウィリーの合計走行距離が以下の条件を満たすと景品をくれる ● 200m以上：眠気覚まし×7 ● 1000m以上：ハイポーション×7 ● 2000m以上：ハチマキ ● 4000m以上：ウォーカーバッジ

好感度 クラウドがビーチに行くまでのあいだは、ビーチへの入口の前にあるハンバーガー屋でユフィがアイスを食べている。彼女と話すと、選んだ選択肢に応じて好感度が上昇するのだ(→P.704)。

2 コスタ・デル・ソル・リゾート(メインストリート)

- フロントでホテルスタッフに空室があるか聞く

POINT コスタ・デル・ソル・リゾートで空室の確認をして外に出ると、ジョニーが現れて手順3に進める。なお、ロイヤルコーストでも空室の確認ができるが、そちらは行なわなくてもかまわない(その場合も「STORY」に「ロイヤルコースト」の項目が登録される)。

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY
- 小休止
  - ✓ ロイヤルコースト
  - ✓ コスタ・デル・ソル・リゾート
- ジョニーの道案内

CLOUD
- 武器は持ち込み禁止
- ビーチの黒マント
  - カード・カーニバル
  - パイレーツ・ランページ

AERITH＆TIFA
- 気分転換
- つかの間のバカンス
  - ラン・ワイルド
  - ロイヤルコンサート
  - ウィリーでランデブー
  - ハッピーテンダーチャレンジ
- 宝条の企み
- 実験ショー
- 夕景のビーチ
  - ホテルへ帰ろう
- 出発

EXTRA
- リゾートウェア交換所
- 更衣室

4


6





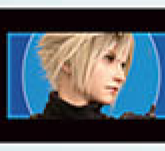

前ページより

3 メインストリート

- ジョニーについていく

4 シーサイド・ジョニー（再開発地区）

- ジョニーから部屋の割り振りを聞く

BATTLE MEMBER  クラウド

5 シーサイド・ジョニー（再開発地区）

- 103号室で武器立てを調べて剣を置く

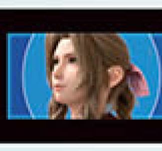
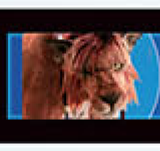
6 メインストリート

- フラダンサーから「コスタでアモール」の説明を受ける
  - 入手 アモールチケット7番
  - サブ パイレーツ・ランページ
  - サブ カード・カーニバル
- 「コスタでアモール」のゲームでアモールカードを入手する
  - 入手 アモールカード：クラウド×1〜2
- リゾートウェア交換所でアモールカードをリゾートウェアに交換する
  - 入手 オーシャンチョコボ、ワイルドサーフ
- ウェア更衣室でリゾートウェアに着替えたあと、ビーチに入る

POINT 黒マントの男たちを追ってビーチに入るには、リゾートウェアに着替える必要がある。街で開催されている「コスタでアモール」のイベント会場で下の表のゲームをクリアすると、アモールカードが手に入るので、それを交換所に持っていき、リゾートウェアに交換してもらおう。なお、チャプターセレクト時は、フラダンサーから説明を受けたあと、そのままウェア更衣室に行って手持ちのリゾートウェアに着替えれば、すぐビーチに出られる。

「コスタでアモール」でクラウドが挑戦できるゲーム

名前	アモールカード：クラウドの入手条件
パイレーツ・ランページ	「海賊船ステージ」で初級ランク（10000点）以上を達成する（→P.478）
カード・カーニバル	「【期間限定】コスタでアモール」を3回戦まで勝ち抜く（→P.419）

BATTLE MEMBER  エアリス  レッドXIII

7 シーサイド・ジョニー（再開発地区）

- ティファの部屋の扉を調べる

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY
- 小休止
  - ロイヤルコースト
  - コスタ・デル・ソル・リゾート
- ジョニーの道案内

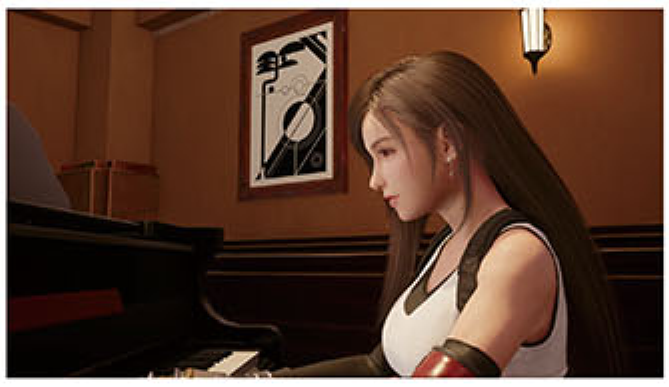
CLOUD
- 武器は持ち込み禁止
- ビーチの黒マント
  - カード・カーニバル
  - パイレーツ・ランページ

AERITH＆TIFA
- 気分転換
- つかの間のバカンス
  - ラン・ワイルド
  - ロイヤルコンサート
  - ウィリーでランデブー
  - ハッピーテンダーチャレンジ
- 宝条の企み
- 実験ショー
- 夕景のビーチ
  - ホテルへ帰ろう
- 出発

EXTRA
- ジョニーの行方









前ページより

BATTLE MEMBER　エアリス　ティファ　レッドXIII

8 メインストリート

- フラダンサーから「コスタでアモール」の説明を受ける
  - 入手 アモールチケット77番
  - サブ ラン・ワイルド
- 「コスタでアモール」のゲームでアモールカードを入手する
  - 入手 アモールカード：ティファ×1～2、アモールカード：エアリス×1～2
- リゾートウェア交換所でアモールカードをリゾートウェアに交換する
  - 入手 グラマラスホエール、シャインフリッパー、フローラルソレイユ、ピンキーマーメイド
- ウェア更衣室でリゾートウェアに着替えたあと、ビーチに入る

POINT エアリスとティファも、ビーチに入るときは事前にリゾートウェアに着替えておく必要があるので、下の表のゲームをクリアしてアモールカードを入手し、リゾートウェアと交換しよう。チャプターセレクト時は、フラダンサーから説明を受けたあとにウェア更衣室で手持ちのリゾートウェアに着替えれば、すぐにビーチへ出られる。なお、ビーチに向かうまでのあいだは、L2ボタンで操作キャラクターを変更することが可能だ（変更しても物語への影響はない）。

「コスタでアモール」でエアリスが挑戦できるゲーム

名前	アモールカード：エアリスの入手条件
ラン・ワイルド	初級ランク（2位）以上を達成する（→P.480）
ハッピーテンダーチャレンジ	街に隠れている4匹のハッピーテンダーを撮影して受付に報告する（→P.199）。なお、このゲームを開始した時点で、ハッピーテンダーの地図とハッピーカメラが手に入る

「コスタでアモール」でティファが挑戦できるゲーム

名前	アモールカード：ティファの入手条件
ロイヤルコンサート	ロイヤルコーストのピアノで「ティファのテーマ」を最後まで弾く（→P.469）。なお、演奏のランクに応じて下記の報酬ももらえる ● Cランク：フェニックスの尾 ● Bランク：万能薬 ● Aランク以上：エリクサー
ウィリーでランデブー	赤、青、黄の3色のウィリーを、それぞれ同じ色の駐車場に2台ずつ停める（→P.198）

POINT 「コスタでアモール」の4種類のゲームのいずれかひとつをクリアした直後にEXTRAエピソード「ジョニーの行方」が発生。ビーチへ行く前にヘリポートでジョニーと話せば達成となる。

好感度 ビーチに行ったときにクラウド、エアリス、ティファが着ていたリゾートウェアの組み合わせによって、エアリスとティファの好感度が変化する（→P.708）。

次ページへ

STORY INDEX

前ページより

BATTLE MEMBER クラウド

9 プライベートビーチ

- 宝条に近づく
- モンスターと戦っている仲間たちを助ける

好感度 仲間たちは「エアリス＆バレット」と「ティファ＆レッドXIII」の2組に分かれて戦っており、どちらか一方のパーティを助けに行くことが可能。選んだ側の仲間は、手順10のバトルでバトルメンバーになるほか、好感度も上がるのだ(→P.708)。



⬅助けに行くパーティを選んだあとは、自動販売機と魔導書店出張所で準備を整えることが可能。

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名 ※手順9で助けた2名

10 プライベートビーチ

バトル デモナス＋マドゥマンジュ＋ネクローシス
バトル セイザースネイル(→P.632)
入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】格闘術秘伝の書 第10巻

11 コスタ・ビーチ

- 仲間たちの様子を見ながらシーサイド・ジョニーにもどる

好感度 階段をのぼって宿(シーサイド・ジョニー)にもどると物語が進む。このとき、ビーチでは仲間たちと会話ができ、選んだ選択肢に応じて好感度が上昇する(→P.704)。なお、仲間全員と話した場合は、STORYに「ホテルへ帰ろう」が登録される。

12 シーサイド・ジョニー(再開発地区)

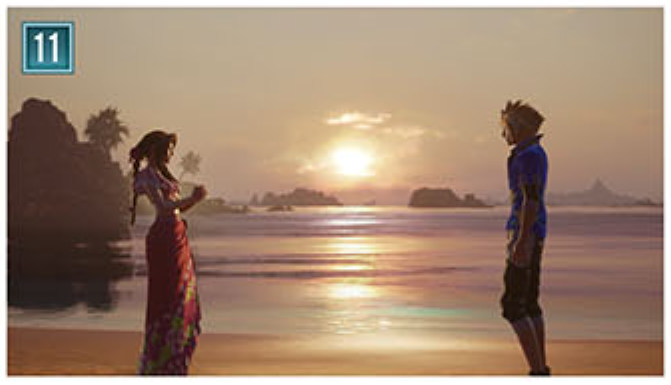
- 宿をあとにする

加入 ユフィ
入手 パーティ経験値100EXP

好感度 シーサイド・ジョニーを出てすぐにユフィが現れる。会話中にどの選択肢を選んでもユフィはパーティに加入するが、選んだ選択肢に応じて好感度が上昇するのだ(→P.705)。

CHAPTER CLEAR


10


11




12

「コスタでアモール」のイベント会場の場所(クラウド)



「コスタでアモール」のイベント会場の場所(エアリス&ティファ)



知識のマテリア 「ウィリーでランデブー」でウィリーを駐車場に回収しよう

観光案内所のそばのウィリー駐車場にいるジェニーと話すと「ウィリーでランデブー」に挑戦できる。街のあちこちに乗り捨てられた立ち乗り二輪車ウィリーに乗って、駐車場に停めていこう。ウィリーは、赤色、青色、黄色の3種類が2台ずつあり、それらすべてをウィリーと同じ色の駐車場に停めれば、アモールカード:ティファがもらえるのだ。



⬅ウィリーは、駐車場の枠内に一部でも入っていれば、どのような位置や向きで停車させてもいい。

ウィリーと駐車場の場所



知識のマテリア 「ハッピーテンダーチャレンジ」で隠された絵を探して撮影しよう

リゾートウェア交換所の近くにいる受付の前を通りかかると、「ハッピーテンダーチャレンジ」がはじまる。コスタ・デル・ソルの各所に、ピンク色のサボテンダー「ハッピーテンダー」の絵が隠されているので、それらを右の写真の要領で撮影していこう。ハッピーテンダーの絵は下の地図の場所にあり、すべて撮影したあとで受付に報告すればアモールカード：エアリスがもらえるのだ。



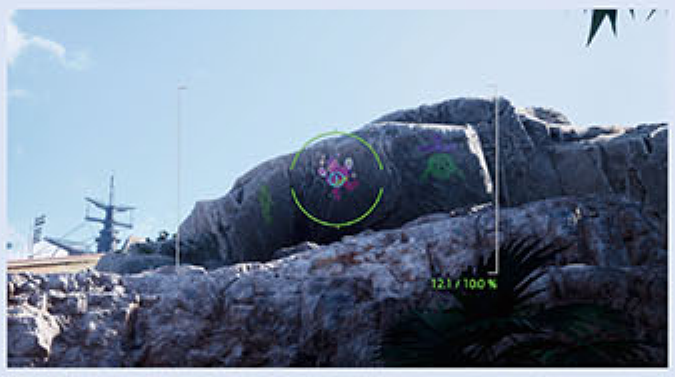
⬆方向キーの左でメモを開くと、ハッピーテンダーの地図が表示され、ハッピーテンダーの絵の場所と撮影するときのズーム値を確認できる。



⬅ハッピーテンダーの絵が隠れている場所に近づくと、カメラのマークが画面に表示される。



⬅方向キーの上でカメラを構えたら、右スティックで視点を動かし、中央の円を絵に合わせる。



⬅ズーム値を、メモに書かれている値の±5%の範囲内（撮影中に値が緑色で表示される状態）に調整して撮影しよう。

ハッピーテンダーの絵がある場所



Original『FFVII』PART 6 Playback コスタ・デル・ソル

ビーチには神羅の宝条がおり、セフィロスを追うクラウドに対して意味深な質問を投げかけてきた。また、ミッドガルを飛び出したジョニーとも再会でき、この街で恋人と同棲生活を送っているという話が聞ける。

PART 5(→P.191)より

コスタ・デル・ソル



「だがよ、せいせいしたぜ!
これで、ちっこいセーラー服と
おさらばだからな」

「いいか!!
こっからは一般人として行動しろ!」

エアリス
「あら残念、バレットの水兵姿。
かわいかったのに、けっこう」

バレット
「……かわいいだと」

ティファ
「うんうん」

「バレット、あのセーラー服
パジャマにしなさい」

「ね、クラウドもそう思うでしょ?」
そうだな
そんなことよりセフィロスを

クラウド
「ああ…
マシュマロかぶったクマみたいで
ぴったりだったな」

バレット
「なにっ!! よけいな世話だ!
オレはこの一張羅が
いちばん落ちつくんだ」

「そんなことよりセフィロスを」を選んだときの展開

クラウド
「俺たちはバカンスで来たんじゃない。
セフィロスを追うんだ」

「先を急ぐぞ」

バレット
「ケッ!! クラウドさんよ。
道草が好きなのは、おまえさんだろ」

「こんな場ちがいなリゾート地は
すっ飛ばしていくぜ!!」

レッドXIII
「ゼェゼェ……」

「すまないが、少し急いでくれないか。
ここは暑い、私のアカハナがかわいてしまう」

ユフィ
「あたしもっ!!」



「あまり、遠くへは行くな」

ティファ
「およぎにいっちゃおうかな」

エアリス
「そうしよっか?」

エアリス
「んん……? クラウド君
いまなんか想像しちゃったかな?」

「クールな顔がくずれてますよ～」

エアリス
「さ、いこいこ!」



ルーファウス
「ウム……
ごくろう……」

ハイデッカー
「ガハハハハ!!
スキップの準備を急げ!」

「ハッ!!」



ハイデッカー
「……はっ」

ルーファウス
「クラウドたちも乗っていたらしいな」

ハイデッカー
「……はっ」



ハイデッカー
「めんぼくない……です」

ルーファウス
「いつから返事とあやまることしか
できなくなったのだ…きみは」

「スキップ発進準備
完了いたしました!!」

ルーファウス
「……なんとかしたまえ。
期待している」



ティファ
「あれ、見て!」



クラウド
「あの男、宝条か?」

ティファ
「ね、話つけてきてよ」

「水着の女の子か…」を選んだときの展開

クラウド
「悪くないながめだな…」

ティファ
「もう!! どこ見てんのよ!」

「あそこの男、神羅の宝条よ!
ふざけてないで
話つけてきて!」

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA



「(なによっ、えらそうに)」

「ねぇ、宝条博士～。
こわい人が、用があるって～」

「そいつは宝条か?」を選んだときの展開

「(なんなのこの人)」

「そうよぅ～。
博士なのよぅ～」

「博士～
お客さんよぅ」



「……だって～。
残念でしたぁ～」

宝条
「いや、まちたまえ。
きみはたしか、私の記憶にある……」



「ひさしぶりだな
クラウドくん」

クラウド
「宝条……」

宝条
「たまにはこういうのも
いいものだね」

クラウド
「……何をしている」

宝条
「見てのとおりだ。
日光浴」

クラウド
「まじめに答えろ!」

宝条
「ふん……
私の目的は君と同じだと思うが」



宝条
「君たちは会えたのか?」

宝条
「そうか……ふむふむ」

クラウド
「なんだ?」

宝条
「いや、ちょっとした仮説を
思いついたのだが……」

「君は、何かに呼ばれているという
感じがしたことはないかな?」

「または、どうしてもある場所へ
行かなくてはならないという
気持ちになるとか……」

クラウド
「俺はセフィロスがいる場所なら
どこへでも行く!」

「あいつを倒すために!
決着をつけるためにな!」

宝条
「なるほど……
これはイケるかもしれないな」

「ソルジャーか……クックックッ。
ん、私の実験のサンプルにならんか?」

宝条
「ん…なんだ?
剣でもぬくか?」

エアリス
「クラウド、だめっ!
この人、死んだら
何もわからなくなっちゃう!」

宝条
「クックックッ……」

宝条
「おや、ときにきみは……
古代種の娘ではないか」

エアリス
「わたし、エアリス。
名前くらい覚えなさいよ」

エアリス
「ねえ、宝条博士
教えてほしいの」

エアリス
「わたし、自分が古代種なのは知ってる。
母さんに聞いたから」

宝条
「母さん?
ああ、イファルナか。
元気にしてるのか?」

エアリス
「知らないの?
死んじゃったよ」

宝条
「……そうか」

エアリス
「……ねえ、博士」

「ジェノバは古代種なの?
セフィロスは古代種なの?
わたしと同じ血、流れてるの?」

宝条
「……ボンボン………西へ…
………………」

エアリス
「ボンボン作戦?
ってことは、何か隠してる!」

宝条
「………………」



クラウド
「……だめだ。
むだだよ」



ジョニー
「でさ、でさ!
そんとき…」



「ひさしぶりだし
たまには息抜きもね」

ティファ
「あんまり遅くならないようにするから」

「ね、心配しないで!」
心配なんて…
☞ ああ…



ティファ
「うん、わかった」

PART 7(→P.216)へつづく





CHAPTER 7

後悔の帰郷

MAIN STORY DIGEST

コレル山を登りはじめた一行は、山道に不慣れなエアリスの体調を考慮して、ふた手に分かれることに。先行する偵察組を追うクラウドたちがコレル山の中腹まで進むと、黒マントを運搬するタークスのヘリコプターが現れた。搭乗していたルードとイリーナは、飛行兵器をクラウドたちに差し向けると、そのまま去って行く。







「わたしが相手してあげたいけど、
あいにく忙しくて。
だから、今日はコイツで我慢してね」

一行は山頂付近で合流を果たし、黒マントを追ってコレル魔晄炉に到着。そこで、魔晄溜まりから飛び出してきた巨大な生物――ウェポンの姿を目撃する。星の危機に現れるとされる守護者ウェポンを目にし、神羅やセフィロスによって星がおびやかされていることを確信するクラウドたち。



「行こう。星を助けないと」

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA



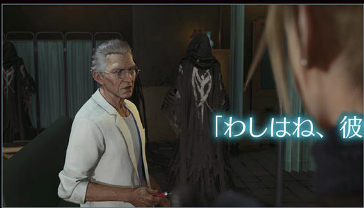
コレル山から下りる道中、跳ね橋が上がっていて渡れなかった一行は、再度ふた手に分かれ、ユフィ、バレット、ティファの3人が操作盤のある炭坑へ向かう。無事に跳ね橋を下ろしたのち、クラウドたちは徒歩で、ユフィたちはトロッコで下山する。

「そんじゃあ、
トロッコで大冒険といくか」



一行が北コレルの集落に足を踏み入れると、住民たちがバレットを見るやいなや、憎悪の言葉をぶつけてきた。仲間たちは言葉を失うが、バレットは自身と故郷の確執について、何も語ろうとしない。

「また、バレット様にお会いできるとはね」
「どのツラさげて、戻ってきたんだ?」



村の診療所には、5年前にティファの命を救ったシロン医師の姿があった。バレットの恩人でもあるシロンは独自に黒マントを研究しており、彼らの一部がゴールドソーサーへ向かったことを教えてくれる。

「わしはね、彼らは劣化したソルジャー
ではないかと考えている。
あくまでも仮説だがね」







ゴールドソーサーへ向かうロープウェイを待つあいだ、バレットは村人に恨まれている理由を仲間たちに明かす。かつてバレットは豊かな生活を夢見て、神羅主導のコレル魔晄炉建設に賛同したが、コレル村は魔晄炉で起きた事故の責任を押しつけられ、神羅によって焼き払われてしまったという。バレットは神羅の甘言に乗せられた自分を責め、それゆえ村人からの罵倒も一身に受け止めていた。

「でもよ、いちばん許せないのは、オレ自身だ。
魔晄炉に夢を見て、村をその気にさせたのは、
オレだからな」

CHAPTER 7 後悔の帰郷

進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY
- コレル山へ
- 登山道を進む

CLOUD
- 別行動
  - 神羅のヘリ
- 山頂へ
  - ゲート開放
  - 偵察隊長ユフィちゃん
- コレル魔晄炉
- 魔晄炉の様子
  - 先行隊長ユフィちゃん
- 使命のために
- 魔晄炉の先へ

YUFFIE
- 操作盤を目指す
  - 昇降機の電源
  - かぎなわの入手
  - 電源起動装置を目指す
  - リフトのロック解除
  - 上層階へ

EXTRA
- ジョニー・コレクション



1



2



CHAPTER START

場所 コスタ・デル・ソル(→P.370)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 シーサイド・ジョニー(再開発地区) Lv.26

- コレル山へ出発する
  - システム (下記参照)
  - サブ コレルエリアのクエスト❶～❸(※1)
  - サブ 腹筋勝負(※2)

POINT CHAPTER 7開始直後に、下の表の要素が解放される。

CHAPTER 7開始直後に解放される要素

解放される要素	行なえるようになること
ウェア更衣室	ほかのウェアに着替えて、コスタ・デル・ソルとコレルエリア(北部)を探索できる
ビーチショップ	CHAPTER 6でアモールカードと交換しなかったリゾートウェアが買える(1着5000ギル)
ビーチへの立ち入り	リゾートウェアに着替えずにビーチへ出られる
連絡船での ファストトラベル	連絡船乗り場にいる港スタッフと話すと、コスタ・デル・ソルとアンダージュノンの行き来が瞬時に行なえる(※3)。料金は1回300ギル
ジョニーの観光案内所	コスタ・デル・ソルの入口の近くにいるシーサイド・ジョニーの案内人と話すと、街の主要な場所へ瞬時に移動できる

※3……ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」をクリアしていれば、グラスランド:グリン牧場とジュノン:ガボン牧場にも移動できる

場所 コレルエリア(北部)(→P.360)

2 チョコボレンタルショップ

- チョコボレンタルパスを入手する
  - システム コレルエリアのチョコボ(→P.333)

POINT コレルエリアにはチョコボの生息場所がない。ただし、チョコボレンタルパスを、チョコボレンタルショップで300ギルで買うかコレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」で入手すれば、コレルエリアの北部でのみチョコボを呼べるようになるのだ。なお、この手順は行なわなくても先へ進める(あとから行なうことも可能)。

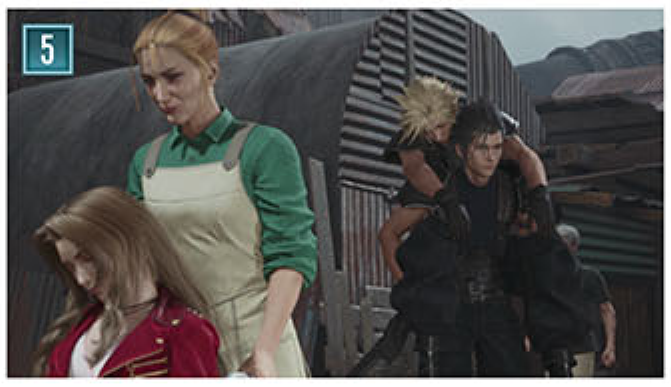
次ページへ

※1……クエスト❸「ビーチでマッスル」は、クエスト❷「コスタでランデブー」をクリアしたあとに発生する
※2……コレルエリアのクエスト❸「ビーチでマッスル」をクリアする必要がある

STORY INDEX


3


4


5


8

前ページより

場所 コレル山 (→P.209)

3 登山口

- ユフィ、バレット、ティファが先行して山頂に向かう

BATTLE MEMBER: クラウド / エアリス / レッドXIII

4 魔晄炉建設拠点跡 中層

バトル ヘリガンナーカスタム(→P.633)
入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】剣技指南書 第11巻

EXTRA CHAPTER

場所 伍番街スラム

BATTLE MEMBER: ザックス

5 廃屋

- 扉を開けて訪問者を確認する
- 2階の部屋に行く

場所 コレル山 (→P.209)

BATTLE MEMBER: クラウド / エアリス / レッドXIII

6 魔晄炉建設拠点跡 中層

- レバーを操作してゲートを開ける

7 魔晄炉建設拠点跡 上層

- 先行していたユフィたちと合流する

BATTLE MEMBER: クラウド ほか2名

8 コレル魔晄炉

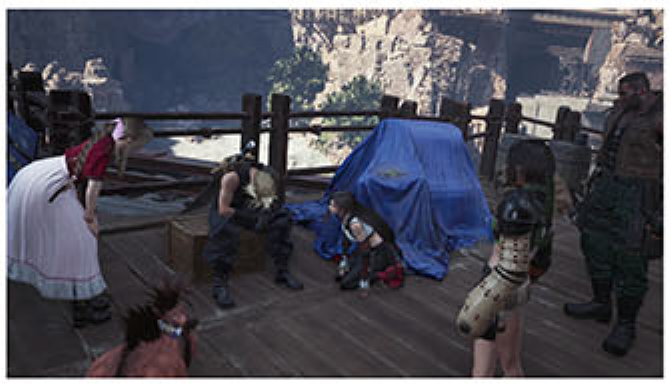
- ユフィに近づいてウェポンを目撃する
- バレットについていき、エレベーターのボタンを押して炭坑に向かう

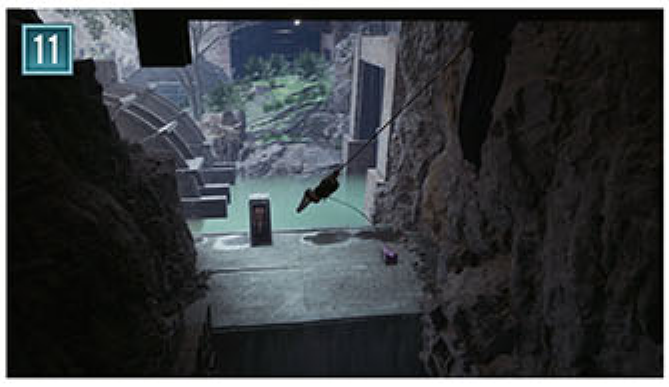
次ページへ

STORY INDEX



9





11



12

前ページより

場所 コレル炭坑(→P.211)

9 炭坑鉄道 渓谷線 Lv.27

- 跳ね橋が上がっていることを確認する

POINT ここからは、跳ね橋を下ろすために、ユフィを操作して炭坑内を進んでいくことになる。ユフィは△ボタンで手裏剣を投げて、木箱を壊したりワイヤーを切ったりすることが可能。画面にターゲットガイドが表示されたら、ガイドの矢印が示す方向に右スティックでカメラの向きを合わせて手裏剣を投げるといい。

BATTLE MEMBER: ユフィ / バレット / ティファ

10 炭坑鉄道 渓谷線

- 手裏剣でワイヤーを切って、選炭工場の入口を開ける

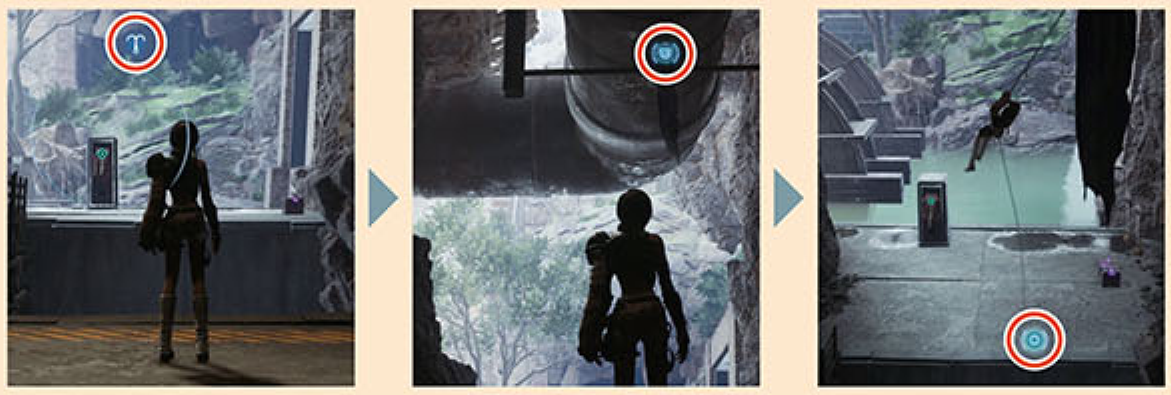
11 選炭工場 1F

- 昇降機の電源起動装置の場所を確認したあと、かぎなわを手に入れる
  - 入手 かぎなわ
- かぎなわを使って電源起動装置のもとへ行き、昇降機の電源を入れる
- 昇降機で2階へ上がる

POINT かぎなわを入手したあとは、それを使って離れた場所へ飛び移れるようになる。かぎなわを引っかけられる地点では、専用のターゲットガイドが表示されるので、以下の手順で移動しよう。

かぎなわを使って離れた場所へ渡る手順

①かぎなわマークが指す方向に右スティックでカメラを向けたあと、L2ボタンを押してかぎなわを投げて引っかける
②ぶら下がった状態で左スティックを入力し、振り子のように揺れる
③適度に反動がついた状態で、◎ボタンでジャンプして着地するか、L2ボタンで別の場所にかぎなわを引っかけて飛び移る



↑L2ボタンのマークが表示される場所では、かぎなわでぶら下がることが可能。左スティックで反動をつけて◎やL2ボタンのマークが表示されれば、着地や飛び移りができる。

12 選炭工場 2F

- リフトのボタンを調べる

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

〜

- 魔晄炉の様子
  - ✓先行隊長ユフィちゃん
- 使命のために
- 魔晄炉の先へ

YUFFIE

- 操作盤を目指す
  - ✓昇降機の電源
  - ✓かぎなわの入手
  - ✓電源起動装置を目指す
  - リフトのロック解除
  - 上層階へ
- 続・操作盤を目指す
  - 電源起動装置を目指す
  - リフトのロック解除
  - 山頂の怪鳥
- 跳ね橋をおろす

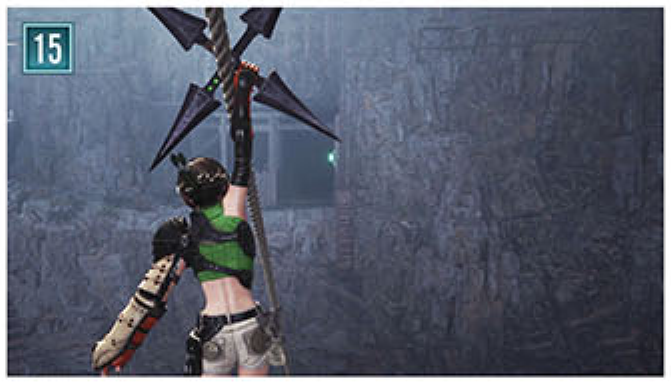
CLOUD

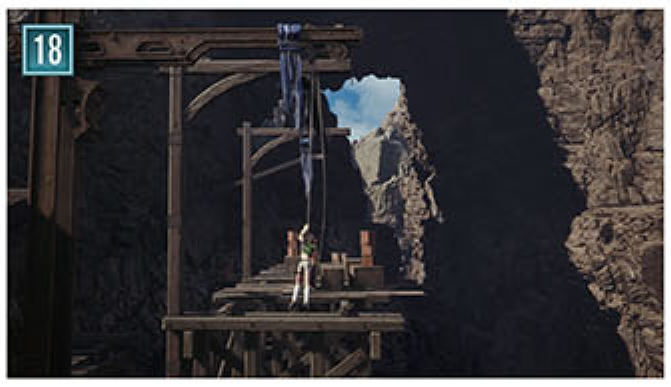
- ルート確認

YUFFIE

- トロッコ大冒険

- 吊り橋の向こう
- 帰郷
  - ティファの提案
- ロープウェイ乗り場へ









前ページより

BATTLE MEMBER ユフィ

13 選炭工場 2F

- かぎなわを使って3階へ上がる(→P.212)

14 選炭工場 3F

- リフトの制御装置を調べてロックを解除し、バレットとティファと合流する

BATTLE MEMBER ユフィ バレット ティファ

15 選炭工場 4F

- ジップラインで鉄道管理棟に渡る

16 鉄道管理棟 1F

- かぎなわを使って電源起動装置のもとへ行き、電源を入れる(→P.213)
- 昇降機で3階へ上がる

17 鉄道管理棟 3F

- リフトのボタンを調べる

18 鉄道管理棟 3F

- かぎなわを使って4階へ上がる(→P.214)

BATTLE MEMBER ユフィ

19 鉄道管理棟 4F

- リフトの制御装置を調べてロックを解除し、バレットとティファと合流する

BATTLE MEMBER ユフィ バレット ティファ

20 鉄道管理棟 4F

バトル ギガトリス(→P.634)

入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】忍術伝書 第7巻

- 跳ね橋の操作盤を調べて橋を下ろす

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

≈

- 魔晄炉の様子
  - ✓先行隊長ユフィちゃん
- 使命のために
- 魔晄炉の先へ

YUFFIE

- 操作盤を目指す
  - ✓昇降機の電源
  - ✓かぎなわの入手
  - ✓電源起動装置を目指す
  - ✓リフトのロック解除
  - ✓上層階へ
- 続・操作盤を目指す
  - ✓電源起動装置を目指す
  - ✓リフトのロック解除
  - ✓山頂の怪鳥
- 跳ね橋をおろす

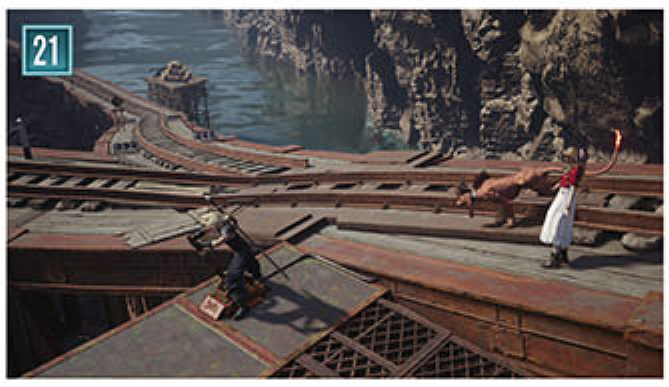
CLOUD

- ルート確認

YUFFIE

- トロッコ大冒険

- 吊り橋の向こう
- 帰郷
  - ティファの提案
- ロープウェイ乗り場へ









前ページより

BATTLE MEMBER　クラウド　エアリス　レッドXIII

21 炭坑鉄道 渓谷線

- 線路を進み、トロッコのルートを確認する

好感度 線路を進んでいくと、途中にポイントを切りかえるレバーがあり、これを操作することで『トロッコシューティング』のコースを変更できる。最初の状態ではバレット好みの危険なコースになっているが、ユフィ好みの安全なコースに切りかえるかどうかで、バレットとユフィのどちらの好感度が上がるかが変わるのだ(→P.708)。

22 吊り橋

- 小屋にある通信機でユフィたちに連絡を入れる

BATTLE MEMBER　ユフィ　バレット　ティファ

23 鉄道管理棟 4F

- トロッコに乗って、合流地点の吊り橋へ向かう
  - **サブ** トロッコシューティング

好感度 『トロッコシューティング』では、バレットの射撃やユフィの手裏剣で箱を壊していく。箱を多く壊し、評価が「GREAT」になると、バレットとユフィの好感度が上昇する(→P.485)。

24 吊り橋

- クラウドたちとバレットたちが合流する

BATTLE MEMBER　クラウド　ほか2名

場所 北コレル(→P.372)

25 診療所(坑員宿舎跡)

- 医師のシロンを訪ねる
  - **サブ** コレルエリアのクエスト4

26 ロープウェイ乗り場

- ロープウェイに乗ってゴールドソーサーへ向かう

CHAPTER CLEAR

コレルエリア ロケーションマップ

コレル山

エネミーデータ

ニードルキッス
P.609



レベル ● 26
HP ● 1896
弱点 ● 炎、風

スウェルフロート
P.610



レベル ● 26
HP ● 2181
弱点 ● 氷

パンプキンホッグパイ
P.610



レベル ● 26
HP ● 2370
弱点 ● 氷

バグナドラナ
P.610



レベル ● 26
HP ● 3792
弱点 ● 氷

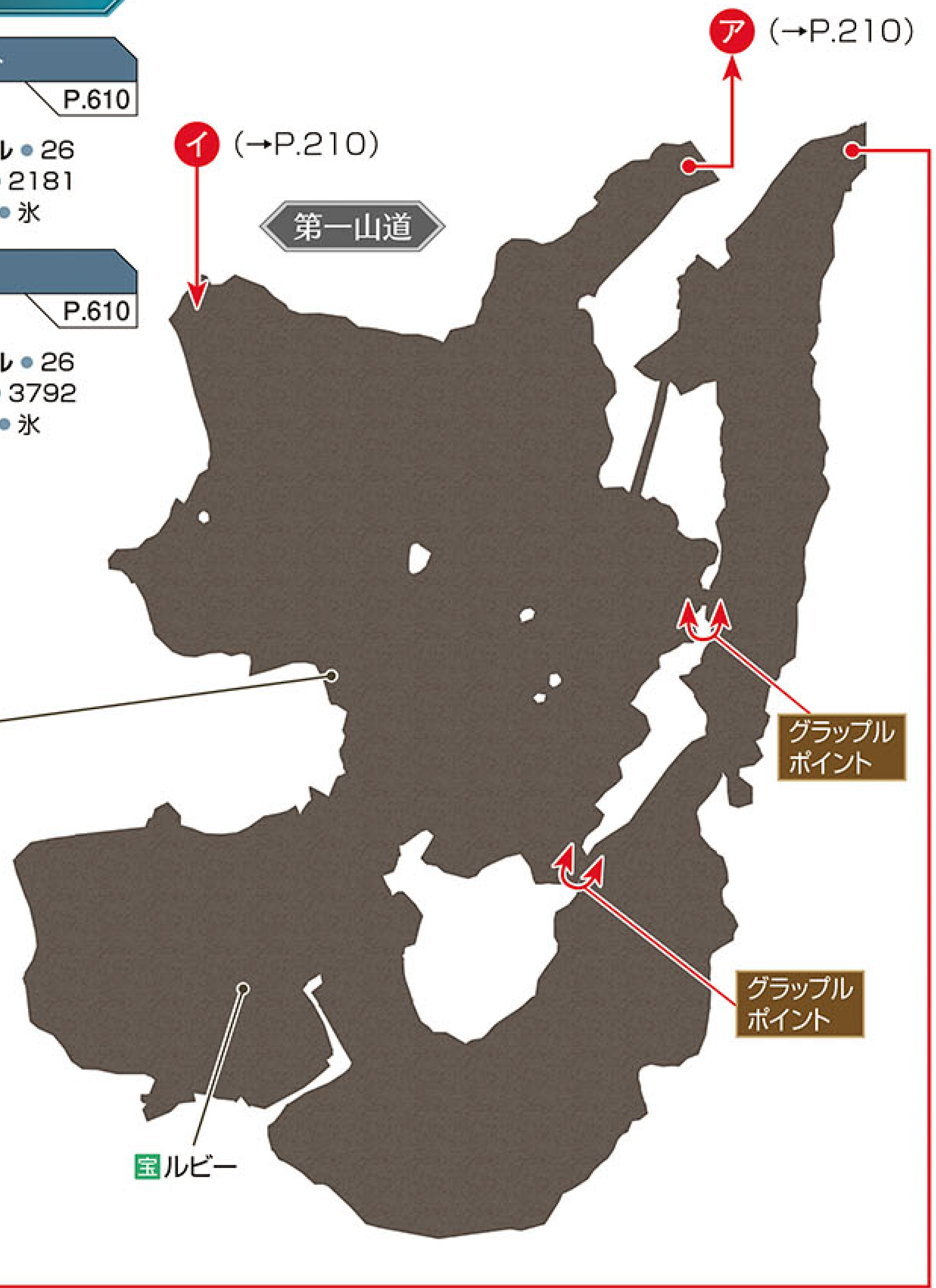
サーチャクラウン
P.610

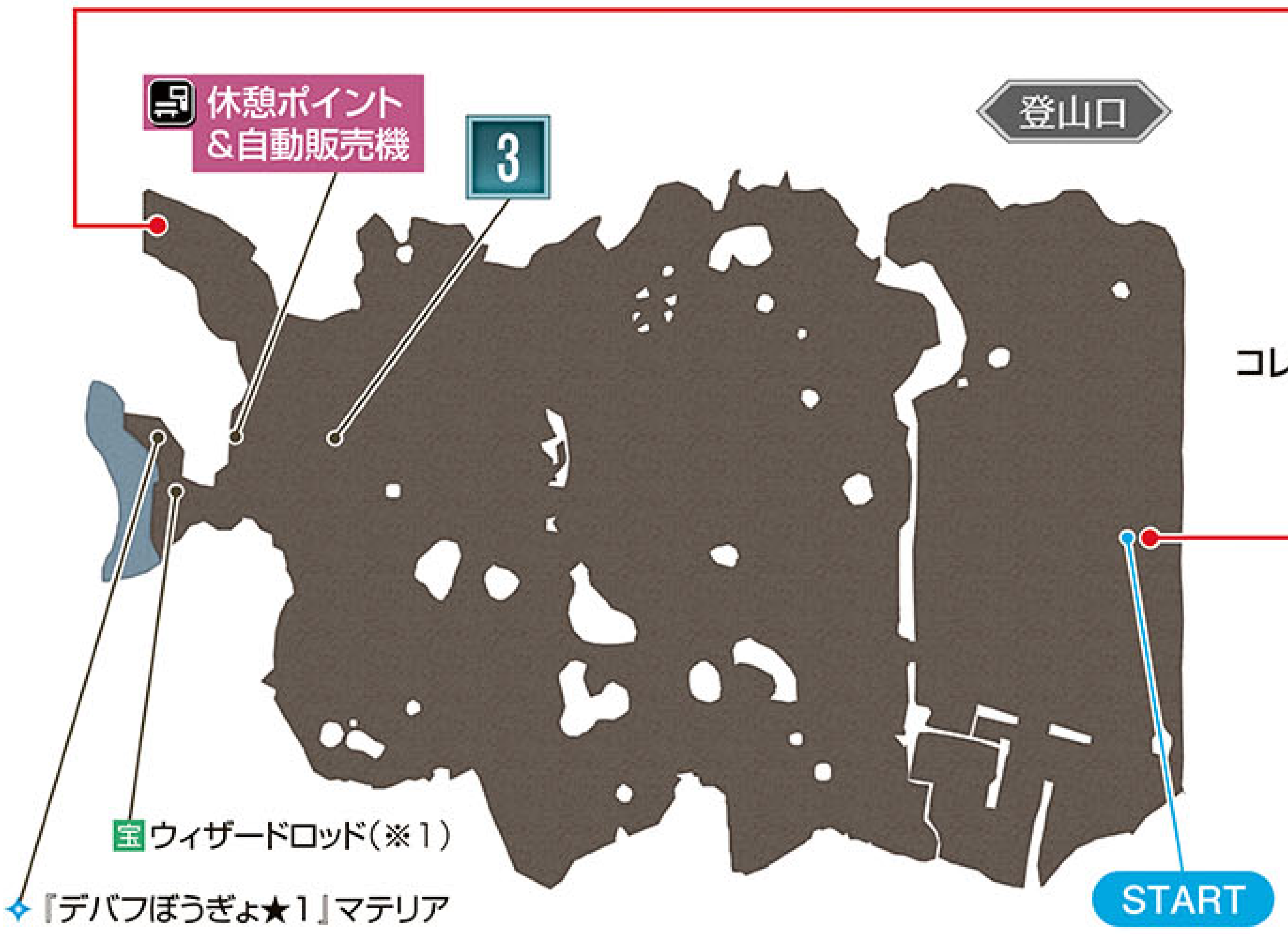


レベル ● 26
HP ● 1138
弱点 ● 炎

POINT コレル山では、先行するユフィが下の写真のような道しるべをあちこちに残している。どちらへ進めばいいのか迷ったら、これをたどっていこう。







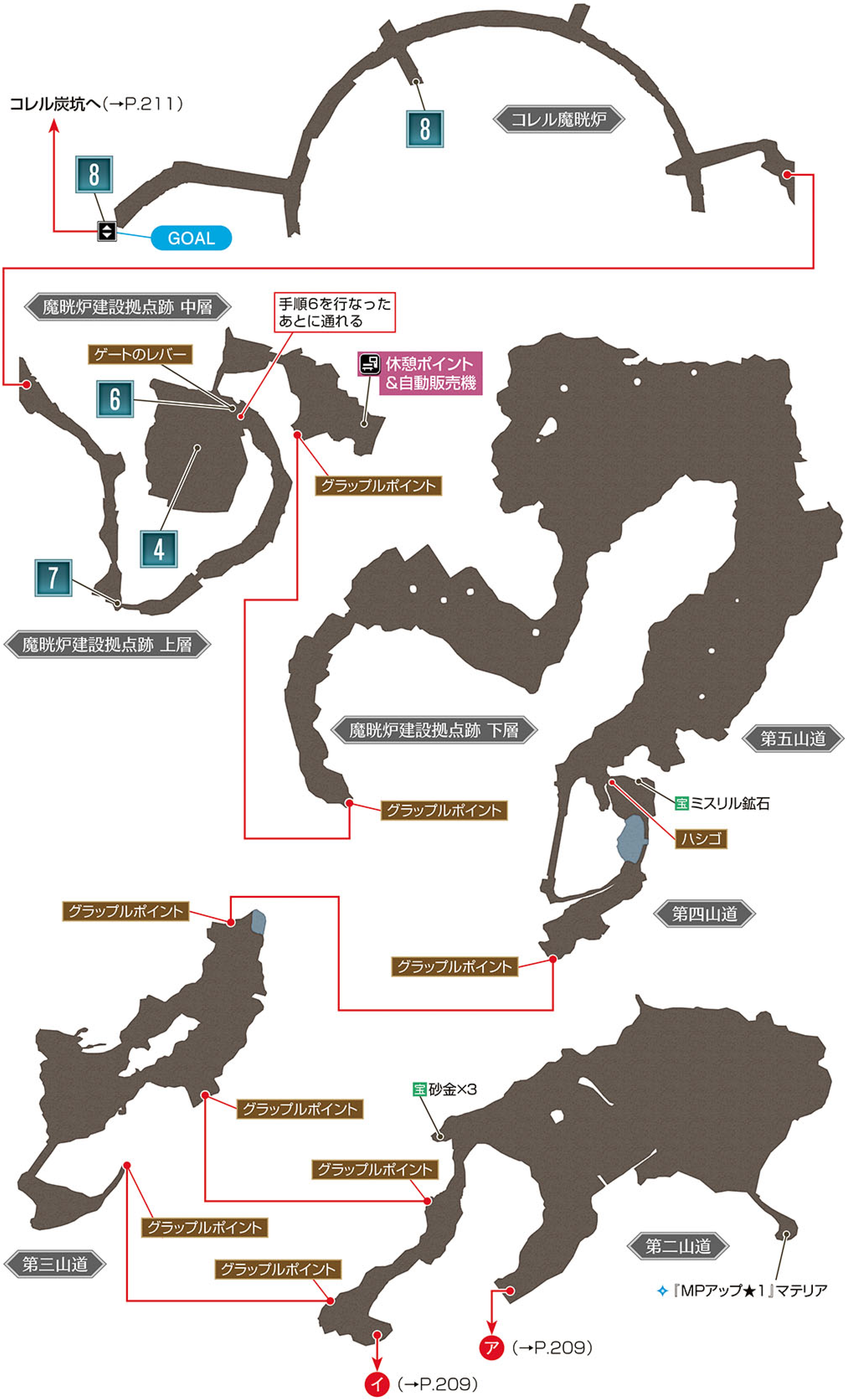
壊せるオブジェクトの中身

- ポーション
- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 金の針
- 手榴弾
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱↑
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮↑
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵↑

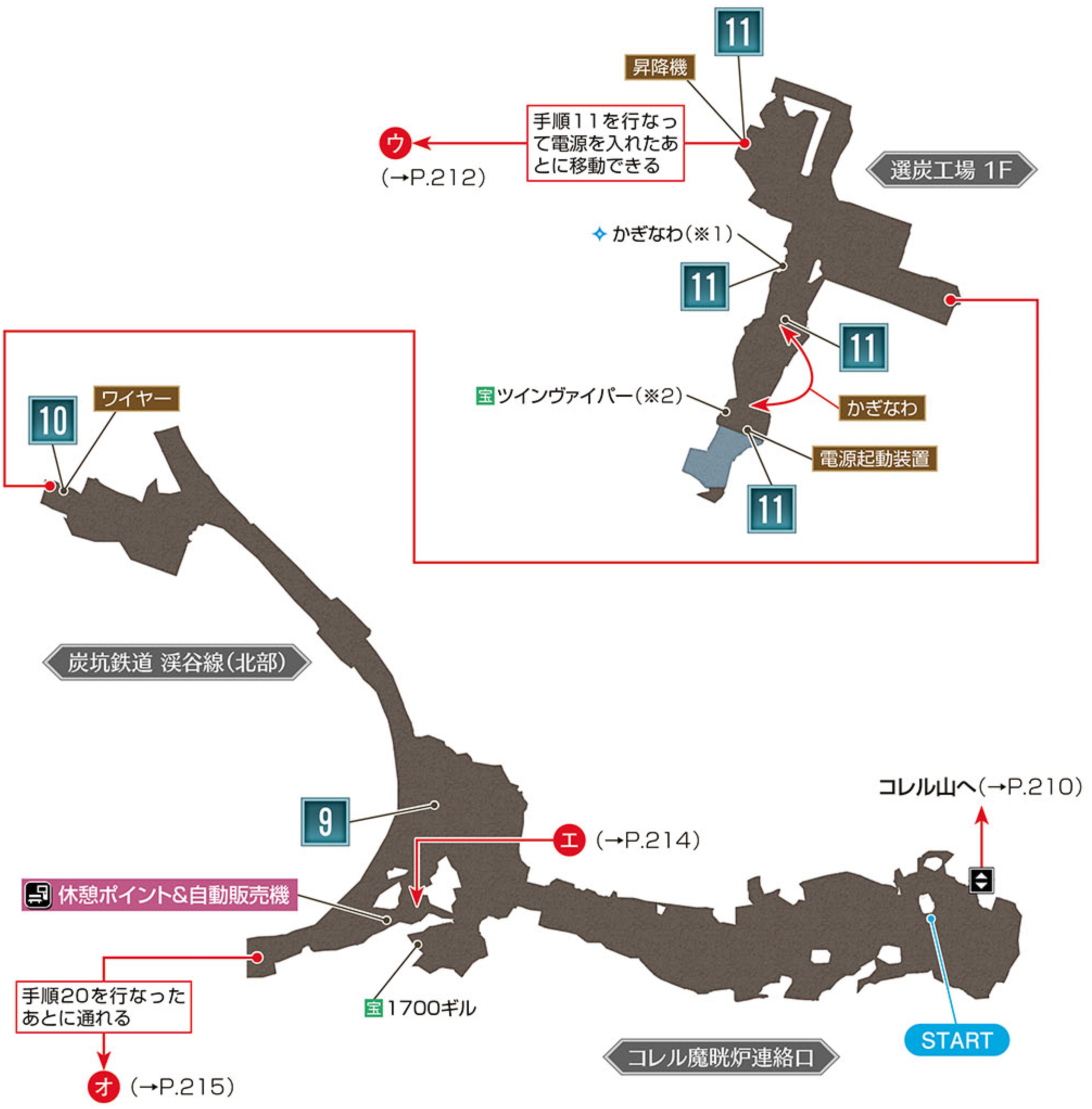
※1……すでに所持していると3500ギルになる



コレル炭坑へ（→P.211）
8
GOAL
8
コレル魔晄炉
魔晄炉建設拠点跡 中層
手順6を行なったあとに通れる
ゲートのレバー
6
休憩ポイント＆自動販売機
4
グラップルポイント
7
魔晄炉建設拠点跡 上層
魔晄炉建設拠点跡 下層
第五山道
グラップルポイント
宝ミスリル鉱石
ハシゴ
第四山道
グラップルポイント
グラップルポイント
宝砂金×3
グラップルポイント
グラップルポイント
グラップルポイント
グラップルポイント
第二山道
第三山道
『MPアップ★1』マテリア
ア（→P.209）
イ（→P.209）

コレルエリア　ロケーションマップ

コレル炭坑



壊せるオブジェクトの中身

- ポーション
- ハイポーション
- メガポーション
- エーテル
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 金の針
- 手榴弾
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱↑
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮↑
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵↑

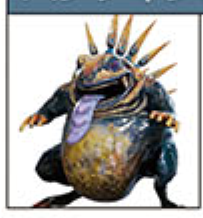
エネミーデータ

ニードルキッス　P.609

レベル 27
HP 1950
弱点 炎、風

スウェルフロート　P.610

レベル 27
HP 2243
弱点 氷

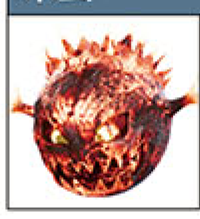
パンプキンホッグパイ　P.610

レベル 27
HP 2438
弱点 氷

コカトリス　P.610

レベル 27
HP 7313
弱点 炎

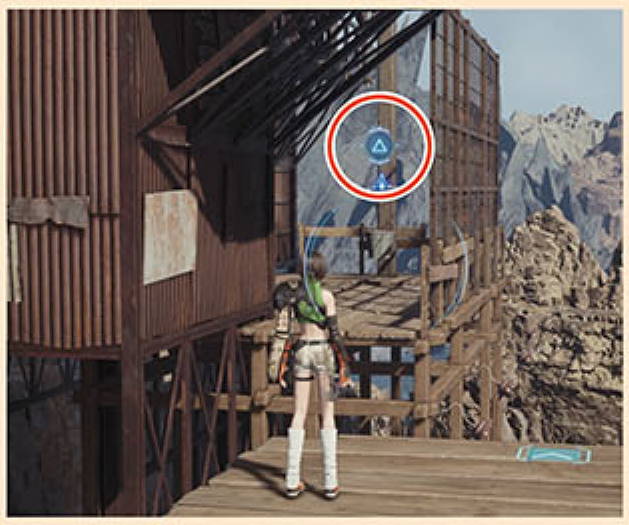
サーチャクラウン　P.610

レベル 27
HP 1170
弱点 炎

ボム　P.611

レベル 27
HP 5363
弱点 ──

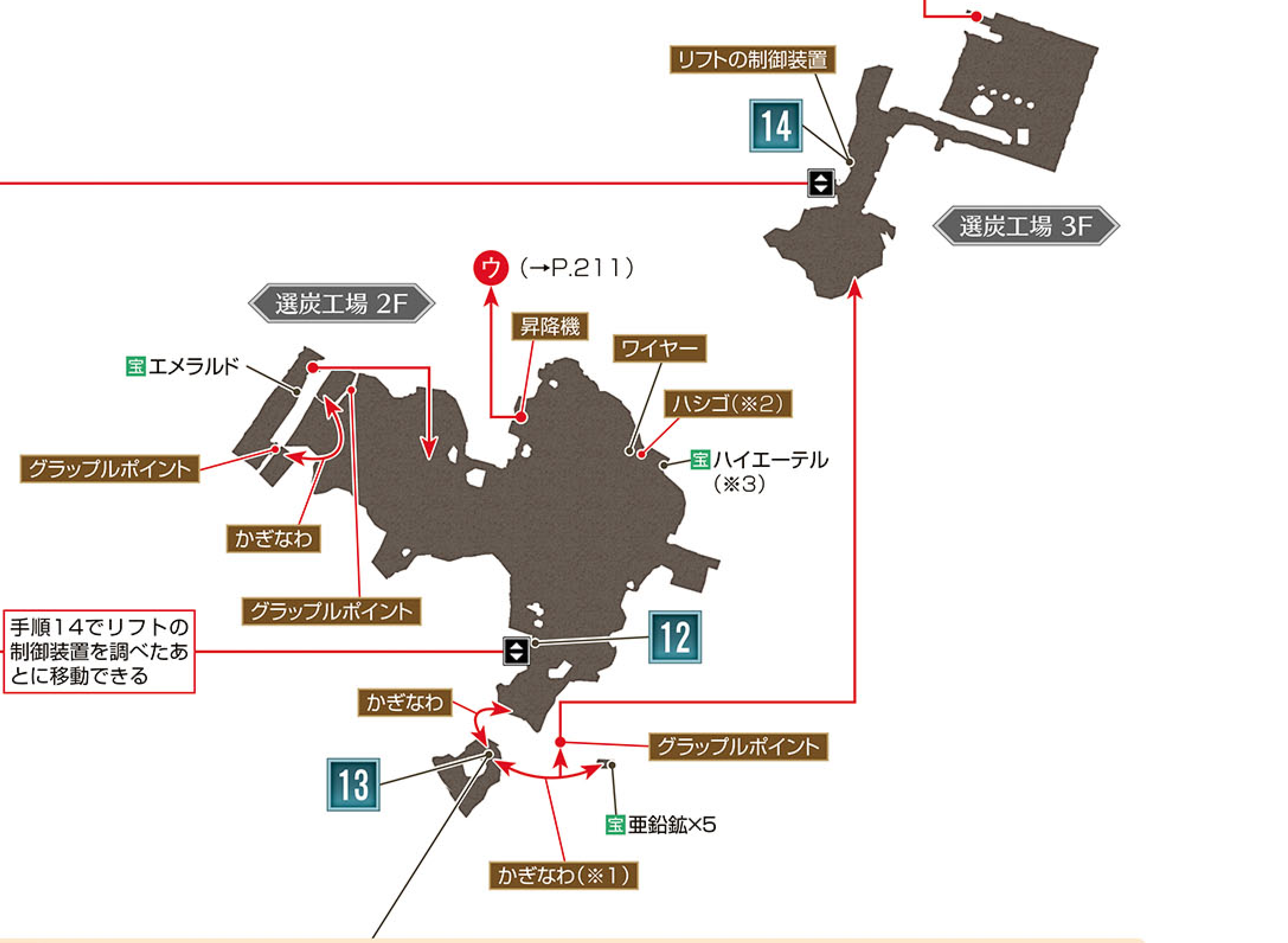
※1……昇降機の電源起動装置の場所を確認したあとに入手できる　※2……すでに所持していると2500ギルになる

POINT 滑車のワイヤーを手裏剣で切ると、上から大量の箱が落ちてきて、箱を壊せばアイテムが手に入る。ただし、ワイヤーの前には金網があるため、正面から手裏剣を投げても弾かれてしまう。下の写真のように、クライミングで足場の上にのぼって、金網の横から手裏剣を投げよう。

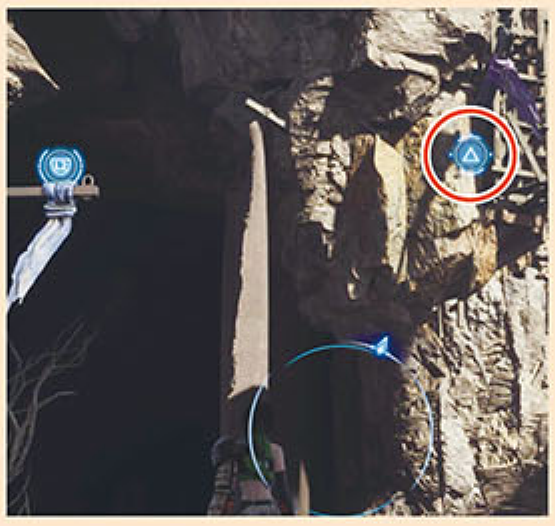


←この場所から手裏剣を投げればワイヤーを切ることが可能。箱を落としたあとはジップラインを使うと早く下りられる。



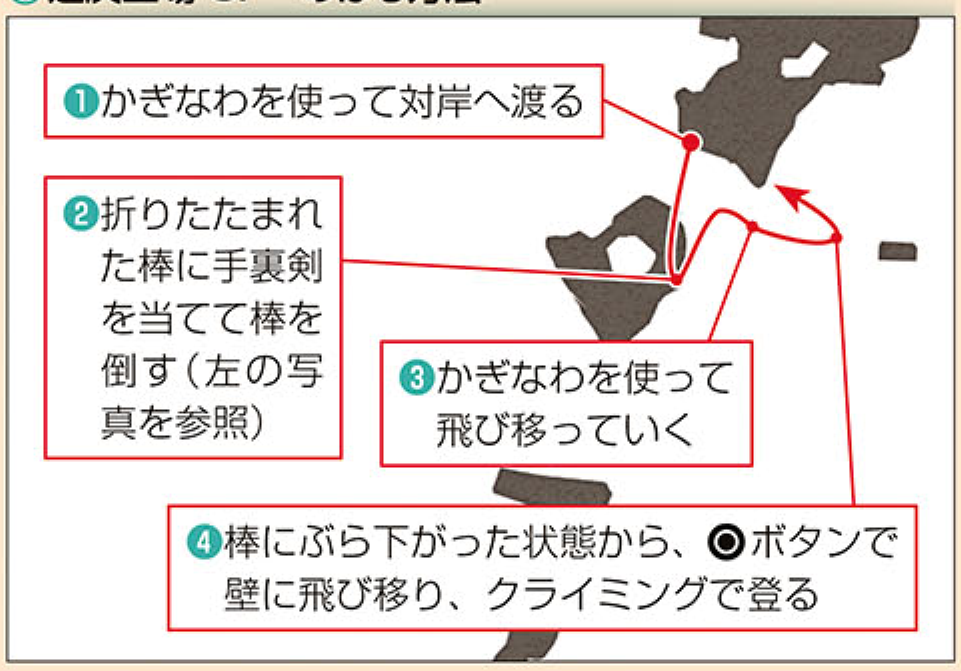


POINT 選炭工場 3Fへのぼる手順は右の図のとおり。なお、❹の場所まで移動したあとに❶の場所までもどって棒にぶら下がると、「STORY」に「上層階へ」が登録される。



←右側の折りたたまれた棒に手裏剣を当てて棒を倒したら、その棒にかぎなわでぶら下がり、さらに右側の棒へ飛び移る。

選炭工場 3Fへのぼる方法

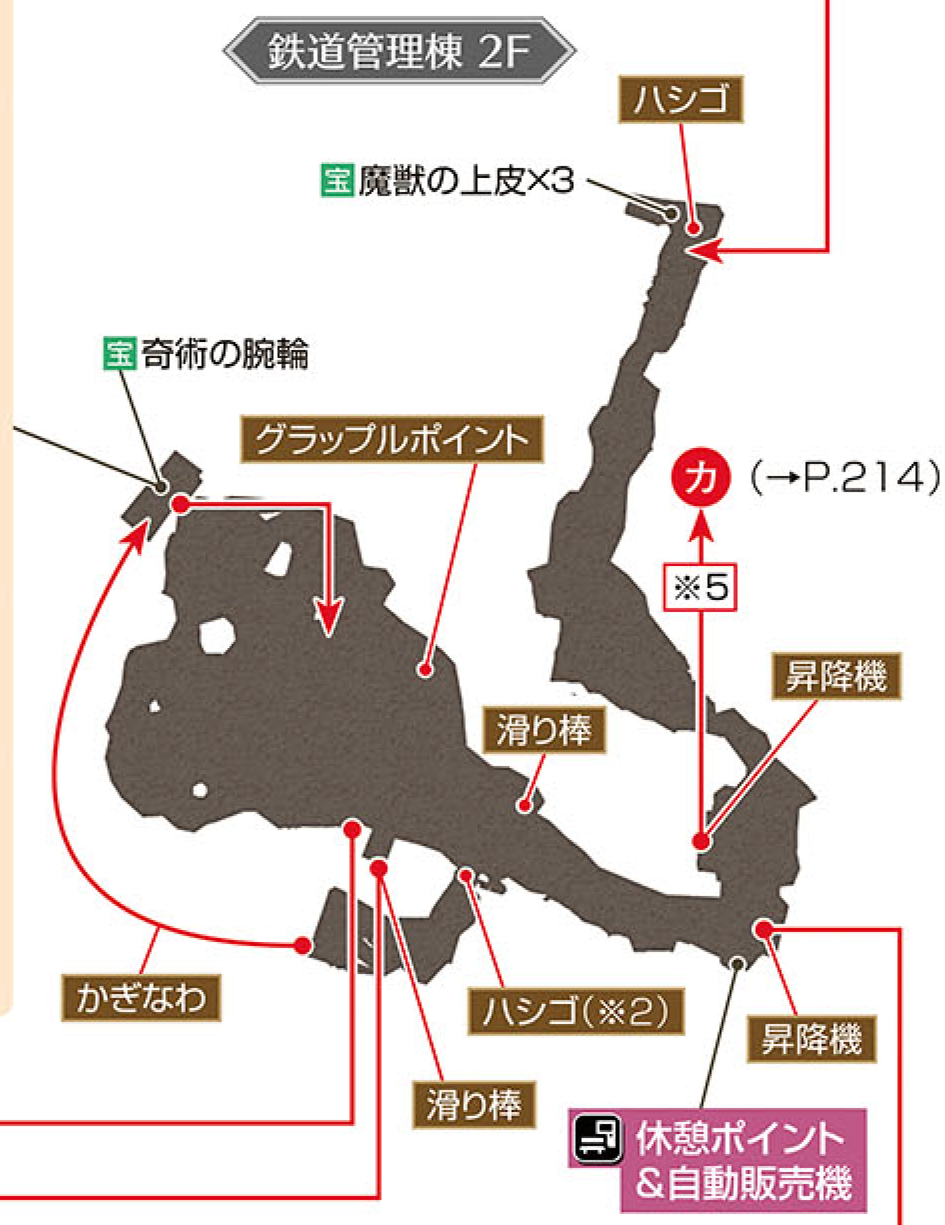


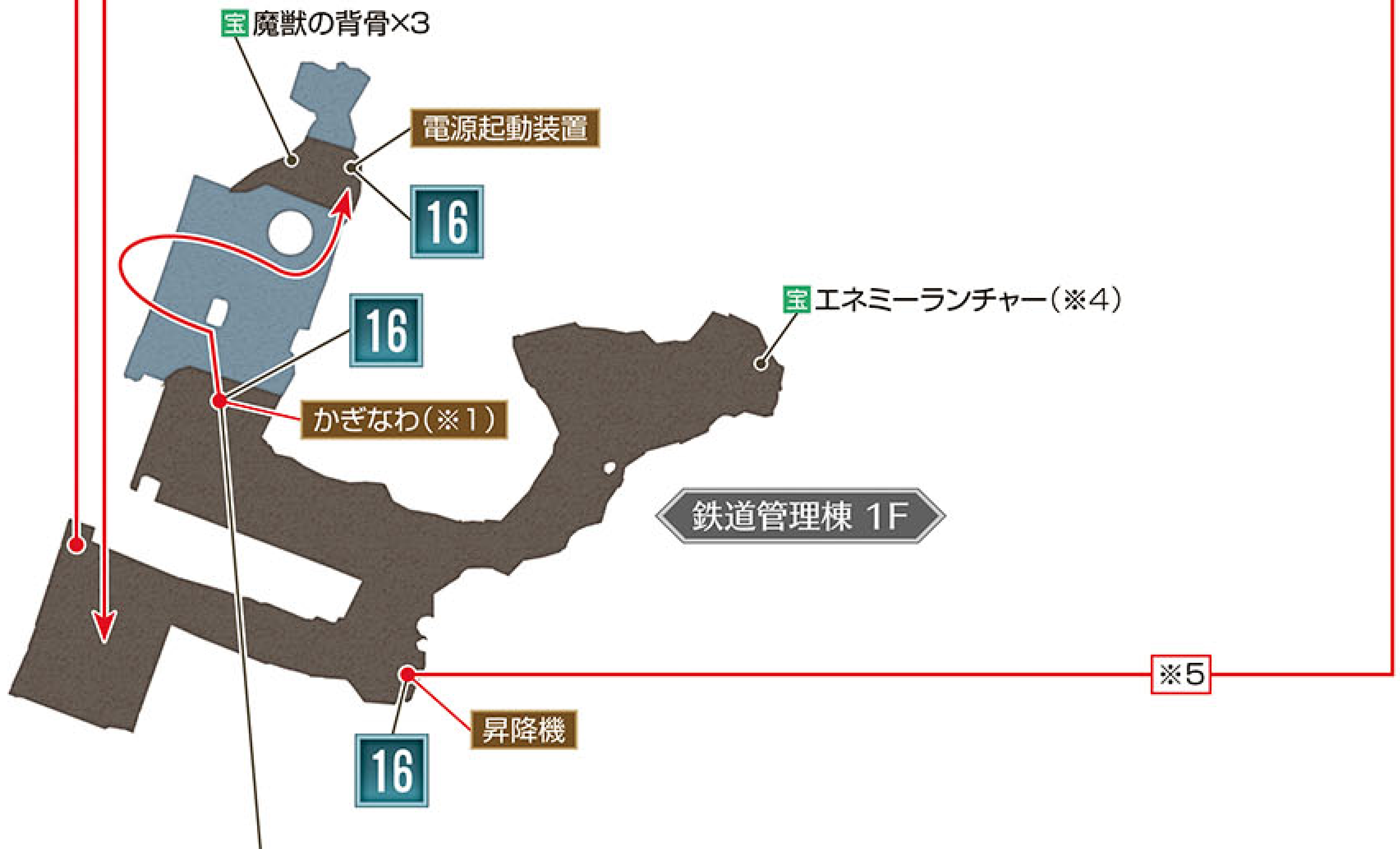
※1……折りたたまれた棒を倒したあとに利用できる　※2……ハシゴのそばにあるワイヤーを手裏剣で切ったあとに利用できる
※3……そばのハシゴをのぼった先にある

POINT 奇術の腕輪を入手する手順は下記のとおり。

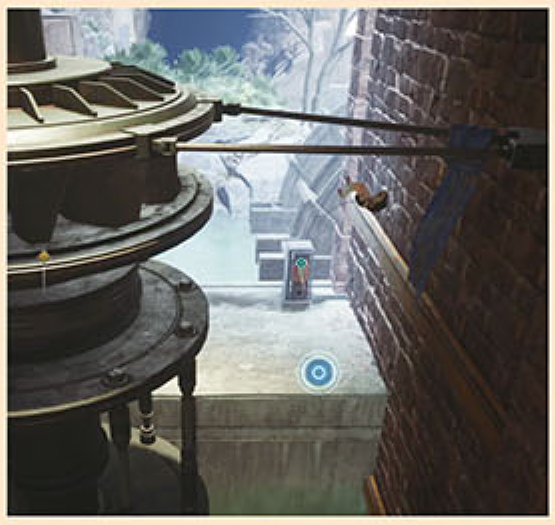
奇術の腕輪が入った宝箱の場所まで行く手順





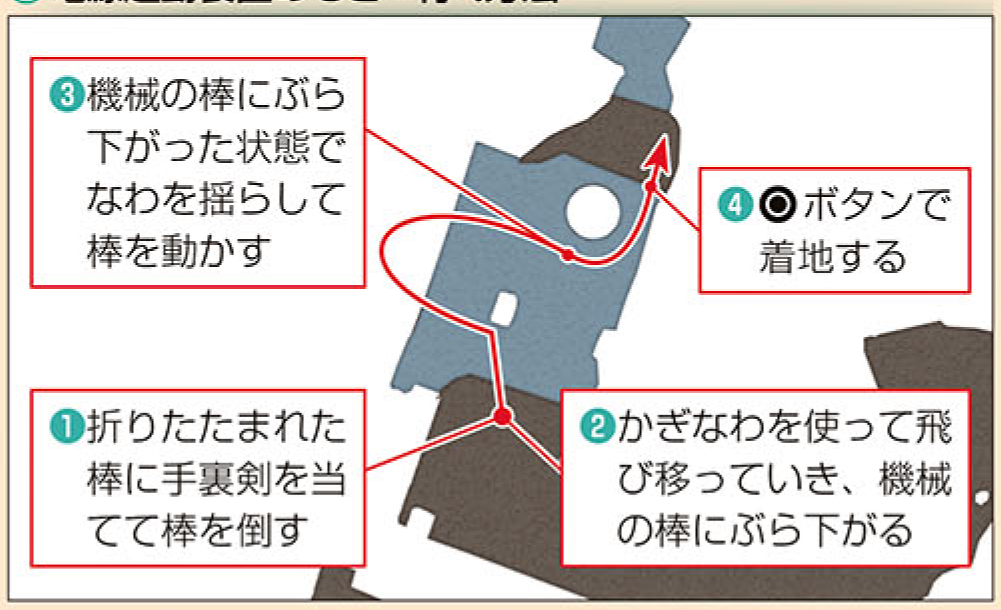


POINT 電源を入れる手順は右記のとおり。仲間のもとへもどるときは、水に飛びこんで泳いで渡ればOKだ。



⬅なわを揺らしたときの反動で、機械の棒を反時計まわりに動かし、電源起動装置に近づこう。

電源起動装置のもとへ行く方法



※4……すでに所持していると2500ギルになる
※5……手順16で電源起動装置を調べたあとに移動できる



POINT 緑色に光るスイッチは、かぎなわでぶら下がれる棒を動かすためのもの。スイッチに手裏剣を当てて赤色に変えると棒が下がってきて、3秒ほどで上がっていくので、下がっているあいだにかぎなわを投げて棒にぶら下がり、4階へ移動しよう。



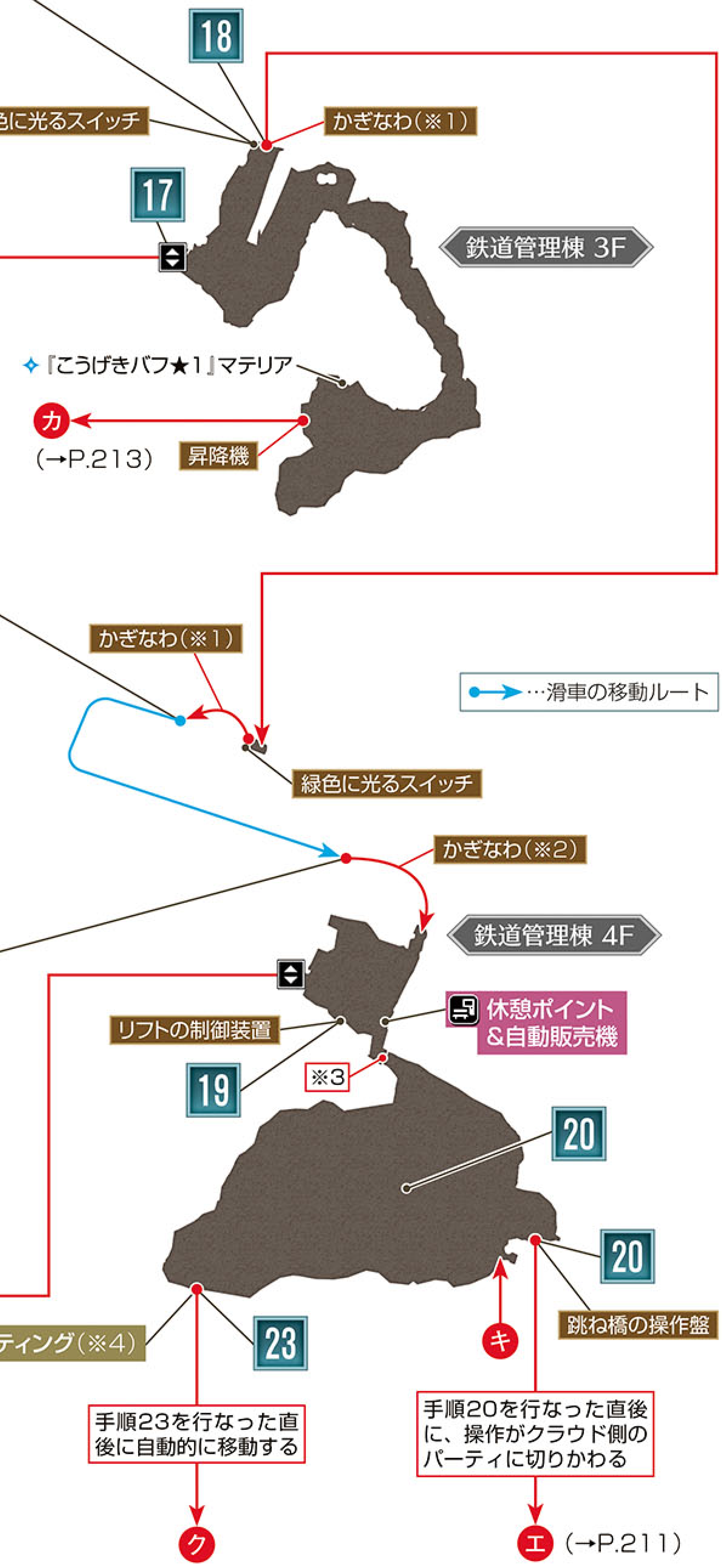
POINT スイッチで上下する棒から滑車に飛び移ると、滑車が動き出す。移動中は、体当たりして箱を壊すことでアイテムを入手可能だ。



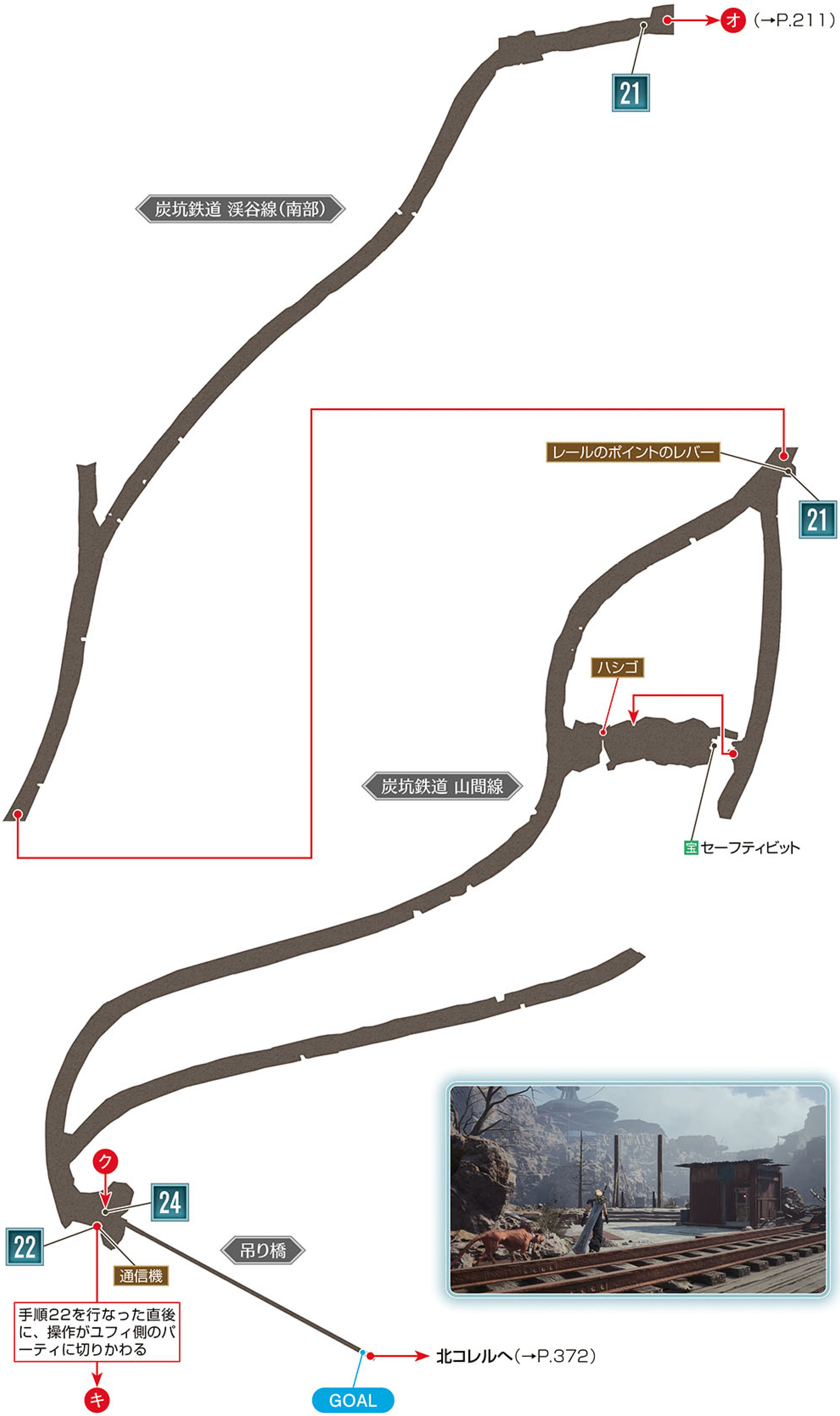
⬆なわをうまく揺らして、箱をもらさず壊していきたい。

POINT 滑車から歯車の棒に飛び移ったあとは、ぶら下がったままでなわを揺らし、歯車の棒を時計まわりに動かしていってスイッチを蹴り倒そう。うまくできれば上から棒が下がってくるので、それに飛び移れば先へ進める。





※1……手順18で棒を下げたあとに利用できる　※2……歯車の棒にぶら下がってスイッチを蹴り倒したあとに利用できる
※3……手順19を行なったあとに通れる　※4……手順23で挑戦できる


オ (→P.211)
21
炭坑鉄道 渓谷線(南部)
レールのポイントのレバー
21
ハシゴ
炭坑鉄道 山間線
宝 セーフティビット
ク
24
22
吊り橋
通信機
手順22を行なった直後に、操作がユフィ側のパーティに切りかわる
キ
北コレルへ(→P.372)
GOAL

Original『FFVII』PART 7 Playback コレル山～北コレル

コレル山の途中では橋が上がっており、足止めされている仲間に頼まれて、小屋の装置を操作しに向かう。北コレルでは、到着時のパーティにバレットがいるかどうかによって、彼を非難する住民とのやりとりが変化。

PART 6(→P.201)より

コレル山



「おっ!」

「あんたたちはちゃんと
話しかけてくれるんだな」

クラウド
「なんのことだ?」

「少し前にすれちがった
黒マントのヤツがよ」

「人が親切に、この先は危険だって
教えてやってんのにムシしやがってよう」





ティファ
「この橋がつながらないと
先に進めないみたいなの」

「あそこの小屋にスイッチが
あるらしいんだけど…」

「モンスターが多くて
つかれちゃったから……」

エアリス
「ね、クラウド
ちょっと休もっ」



ティファ
「クラウド!!
がんばれー!!」

北コレル



「オーイ!!
ヤツが、もどってきやがったぜ!」

バレット
「ここで、まっててくれ……」



「向こうにいるヤツらは
テメエのツレなのか?」

「フン、気のどくに!
なにせ、バレットという死神に
とりつかれているんだからな」

パーティにバレットがいない(先に北コレルに到着している)ときの展開

「ケッ!
また、バレットさまに会えるとは
思ってもみなかったぜ」

「フン!また、どこかの町を
追い出されてきたんだろう?」

「なにせ、きさまは死神だからな」



「見てみろ!おまえのせいで
北コレルはガレキの町になっちまった……」

「なんとか言ったらどうなんだ!」

「自分がやったことを
忘れたんじゃねぇだろうな?」

バレット
「…す、すまん…」

「チッ、おもしろくねぇ!」

「こんなデクノボウにかまってると
ロクなことがねぇな!」





バレット
「すまねえな」

クラウド
「何があったんだ?」

バレット
「このあたりにオレの故郷があった」

レッドXIII
「あった、とは?」

バレット
「今はもうない。
砂の下に埋もれちまったらしい。
……たった4年で」

エアリス
「だからって、どうして、さっきの人たち
あんなひどいこと言うの?」

バレット
「オレのせいだからだ。
ぜんぶオレのせいなんだ」



ほこりっぽくて
のどかで、まずしくて……
そんなちっぽけな村だった。

「魔晄炉」という名を初めて
耳にする、あの時までは……

村長
「どうする？
反対してるのは
ダインだけだが……」



ダイン
「コレルの炭坑は、俺たちの
じいさんたち、おやじたちが
命がけで守ってきたものだ」

「俺たちの時代になって
すてることなんてできない！」

バレット
「でもよ、ダイン。
今の時代、石炭なんて誰も使わない。
時代にはさからえないんだ」



「だいじょうぶですよ、ダインさん。
魔晄炉完成のあかつきには
我々神羅カンパニーが
みなさんの生活を保障します」

バレット
「な、ダイン。
オレは女房のミーナに
これ以上苦しい生活をさせたくないんだ」

ダイン
「そんなの俺だって同じなんだ！」

「でも、それでも俺には
炭坑をすてるなんて
できないんだよ！」

村長
「ダイン……わかってくれ」



オレたちは豊かな生活を夢みていた。
しかし…………



コレル村は神羅の軍によって
やきはらわれてしまったんだ。

大勢の村人たちも……
オレたちの家族も……
みんな……いっしょに……



バレット
「魔晄炉で爆発事故が起こったんだ」

「神羅はその事故の責任を
コレル村のオレたちに押しつけた。
反対派のしわざだと言ってな」

ティファ
「ひどいっ！」

バレット
「ああ、たしかにな。
でもよ、オレは神羅以上に
自分を許せなかったんだ」

「オレさえ魔晄炉に賛成しなければ……」



バレット
「だからよ、だからこそ
オレは自分にハラが立つんだ！！」

「あまい言葉にのせられたあげく
女房を……ミーナを失い……」



「料金は、必要ないからね！！」

「ロープウェイに乗りますか？」
乗る
乗らない

クラウド
「乗ろうぜ」

バレット
「ダインは親友だったぜ。
ガキのころからのよう……」



エアリス
「…………」

レッドXIII
「…………」

ユフィ
「アタシはバレットに
同情なんてしてないよ！
神羅を信じたのが悪いのさ」

ティファ
「…………」

「早くのらなきゃ！」





PART 8（→P.227）へつづく



CHAPTER 8 ゴールドソーサー

MAIN STORY DIGEST



「ようこそ、黄金の楽園、
ゴールドソーサーへ」



黄金の楽園ゴールドソーサーに到着し、仲間たちはそれぞれ遊びに向かったが、体調のすぐれないクラウドはホテルで休むようにうながされる。自称占いマシーンのマスコット、ケット・シーの助力で部屋を確保し、クラウドはひとり眠りにつく。



すっかり夜も更けたころ、クラウドは仲間のひとりに誘われて園内の散策にくり出した。そのさなか、バトルスクエアで銃撃事件が起き、しかもその容疑者は"片腕が銃の男"だという。バレットにかかった疑いを晴らすために、クラウドたちは真犯人の捕獲へと動き出す。



「君たちの手で真犯人を捕まえ、
友の無実を、証明したまえ。」

「オレ様はおまえのことを
一方的に知っている。
なぜだかわかるか、
なんでも屋のクラウド」





襲撃犯を追ってアンダーソーサーへ下りて早々に、クラウドたちは一帯を支配するロンリー・ゲスの一味に捕まってしまう。ゲスに強要されてチョコボレースに参加したクラウドは見事優勝を果たし、賞金と引きかえに、"片腕が銃の男"の居場所を聞き出す。



クラウドたちは、砂漠で砂嵐に遭遇して逃げまどっていたさなかに、銃撃事件の犯人を単身で追っていたバレットと合流。彼の口から、もうひとりの"片腕が銃の男"——かつての親友ダインの話が語られる。

「犯人の名前は、ダイン。
オレの親友……だった」







スクラップ置き場の牢獄にて、バレットとダインは再会を果たした。復讐心にむしばまれ、正気を失っていたダインに、彼の娘マリンがミッドガルで生きていると告げるバレット。しかしダインは、血に染まった手ではマリンに会うことは叶わないと悲嘆に暮れ、神羅兵との壮絶な撃ち合いのすえに静かに息を引き取る。

「おまえは……生きて……苦しめ」



クラウドたちは、神羅幹部のパルマーが操縦する暴徒鎮圧兵器を撃退。ディオから与えられたバギーに乗りこむと、神羅の激しい追跡を振り切り、砂漠の監獄をあとにするのだった。

「君は無実だ。疑ってすまなかった。
あのバギーは、謝罪の気持ちだ。
受け取りたまえ」

ゴールドソーサー

進行チャート



STORY INDEX



1



2



3



4

CHAPTER START

場所 ゴールドソーサー(→P.373)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 エントランス

Lv. 27

- 仲間たちに近づき、ディオと『3Dバトラー』で勝負する(→P.490)
  入手 ゴールドパスポート、ウータイアイドル

好感度 ディオとの対戦に勝っても負けても物語は進むが、勝敗に応じてレッドXIIIの好感度が変化する(→P.708)。

2 パークセントラル

- 仲間たちに近づく

3 ホーンテッドホテル(ゴーストスクエア)

- フロントのベルを鳴らす
- エレベーターのボタンを押して乗りこみ、4階へ向かう
- トンベリルームに入り、ベッドで休む

好感度 ベッドで休んだ時点でもっとも好感度が高かった仲間が、手順5でクラウドの部屋を訪ねてくる。ただし、もっとも高かったのがバレットまたはレッドXIIIだった場合は誰も部屋を訪れず、クラウドがひとりで園内をまわることになるのだ。なお、チャプターセレクト時に「EXTRA OPTIONS」でデートの相手を変更する場合、ベッドで休む前に行なっておかなければ、訪問者は変わらないので注意。

EXTRA CHAPTER

場所 伍番街スラム

BATTLE MEMBER ザックス

4 エアリスの家 2F

- エアリスの様子を見る
- 本棚かサイドテーブルのどちらかを調べる
- 扉を開けて1階に下りる

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

- ベッドで休もう
- 訪問者の気配
- 夜の散策
  - ワンダースクエア
  - イベントスクエア
  - スピードスクエア
  - バトルスクエア
  - チョコボスクエア
  - スカイホイールスクエア
- 銃撃事件
  - Gモーグリで移動
- 無実の証明
- 不穏な気配
- チョコボの元へ
- レースの準備
  - デザートラッシュ
  - あやしい追跡者
  - 詐欺師育成セミナー
  - ビーストバトルグラウンド
  - 風変わりなカードバウター
  - マスターのほったらかし畑
- チョコボレースに挑戦

EXTRA

- テーマパークの案内人









前ページより

場所 ゴールドソーサー(→P.373)

BATTLE MEMBER クラウド

5 ホーンテッドホテル(ゴーストスクエア)

- 部屋の扉を開けて訪問者を確認する

BATTLE MEMBER クラウド ほか1名　※デートの相手(いない場合もある)

6 ホーンテッドホテル(ゴーストスクエア)

- エレベーターのボタンを押して乗りこみ、1階へ下りる
- 園内を散策する
  - システム Gモーグリでの移動
  - サブ ゴールドポイント
  - サブ Gバイク
  - サブ 3Dバトラー
  - サブ カードチャレンジ
  - サブ マッスルコロシアム
  - サブ シューティングコースター

POINT ゴールドソーサーの各スクエアをまわり、下の表のことをすべて行なえば、手順7へ進めるようになる(チャプターセレクト時は下の表のことをスキップできる)。まわる順番は自由で、ミニゲームはプレイの途中でリタイアしてもいい。なお、一度訪れたスクエアには、Gモーグリに話しかけて瞬時に移動することが可能だ。

手順6で行なうべきこと

場所	行なうこと
チョコボスクエア	受付と話す
スピードスクエア	『シューティングコースター』を1回プレイする
バトルスクエア	『マッスルコロシアム』に1回挑戦する
イベントスクエア	劇場をのぞいてみる
ワンダースクエア	『Gバイク』を1回プレイする

7 スカイホイールスクエア

- ゴンドラ乗り場でケット・シーに呼び止められる
- Gモーグリによる移動でバトルスクエアへ向かう

8 バトルスクエア

- バレット以外の仲間たちと合流する

次ページへ

STORY INDEX

前ページより

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名 ※バレットは選択不可

9 バトルスクエア

- 銃撃事件の現場へ行き、ディオと話す

10 従業員通用口

- ケット・シーについていき、アンダーソーサーへ向かう

場所 アンダーソーサー(→P.376)

11 コレルプリズン Lv. 28

- ならず者たちに捕まる

12 ロンリーパレス 2F

- ロンリー・ゲスからチョコボレースへの参加を強要される
- ブラザー・ガスについていき、チョコ房コンテナへ向かう

次ページへ

知識のマテリア 「詐欺師育成セミナー」でシルキスの野菜を手に入れよう

シルキスの野菜を集めることになったあとは、詐欺師のカリオスと話すと詐欺師育成セミナーの手伝いを頼まれる。講義を受けている5人の受講生の話を聞き、ひとりだけいる正直者を当てよう。受講者が話す内容は右の表のとおりで、「○」の話をしている受講者が正直者だ。正直者がわかったら、詐欺師のカリオスと話したのち、その人物を△ボタンの長押しで選ぶ。正解ならシルキスの野菜がもらえるが、不正解なら正直者がシャッフルされて最初からやり直しとなる。なお、正直者を当てるときは、手数料として1回につき500ギルが必要。

詐欺師育成セミナーの受講者が話す内容と正誤

番号と名前	正誤	話の内容
①酒浸りのウサン	○	酒場の名物は『ウスザケ』
	×	酒場の名物は混じりっけなしの高級酒
	×	酒場の名物は「コスモキャニオン」
②百戦錬磨のトロイ	○	武器屋にエリクサーが売っている
	×	武器屋にポーションが売っている
③悪書家のソウ	○	魔導書店に「孤独のアウトロー」が入荷
	×	魔導書店に「孤独のアウトロー」がない
	×	魔導書店に「舎弟のアウトロー」が入荷
④近視眼のラホ	○	ガスの屋敷に忠犬スタンプの絵がある
	×	ガスの屋敷にハッピーテンダーの絵がある
⑤大言壮語のキョギ	○	地下の闘技場で「テスト0」と戦える
	×	地下の闘技場で「バグ0」と戦える
	×	地下の闘技場で「カロリー0」と戦える



←受講生が話す内容は、すべてアンダーソーサー内の施設に関するもの。5人のなかでひとりだけが本当のことを話している。



←方向キーの左で開く地図には番号が書いてある。番号の場所では、同じ番号の受講生が話す内容がウソか本当かを確認できるのだ。

STORY INDEX









前ページより

BATTLE MEMBER クラウド

13 チョコ房コンテナ（ロンリーパレス 1F）

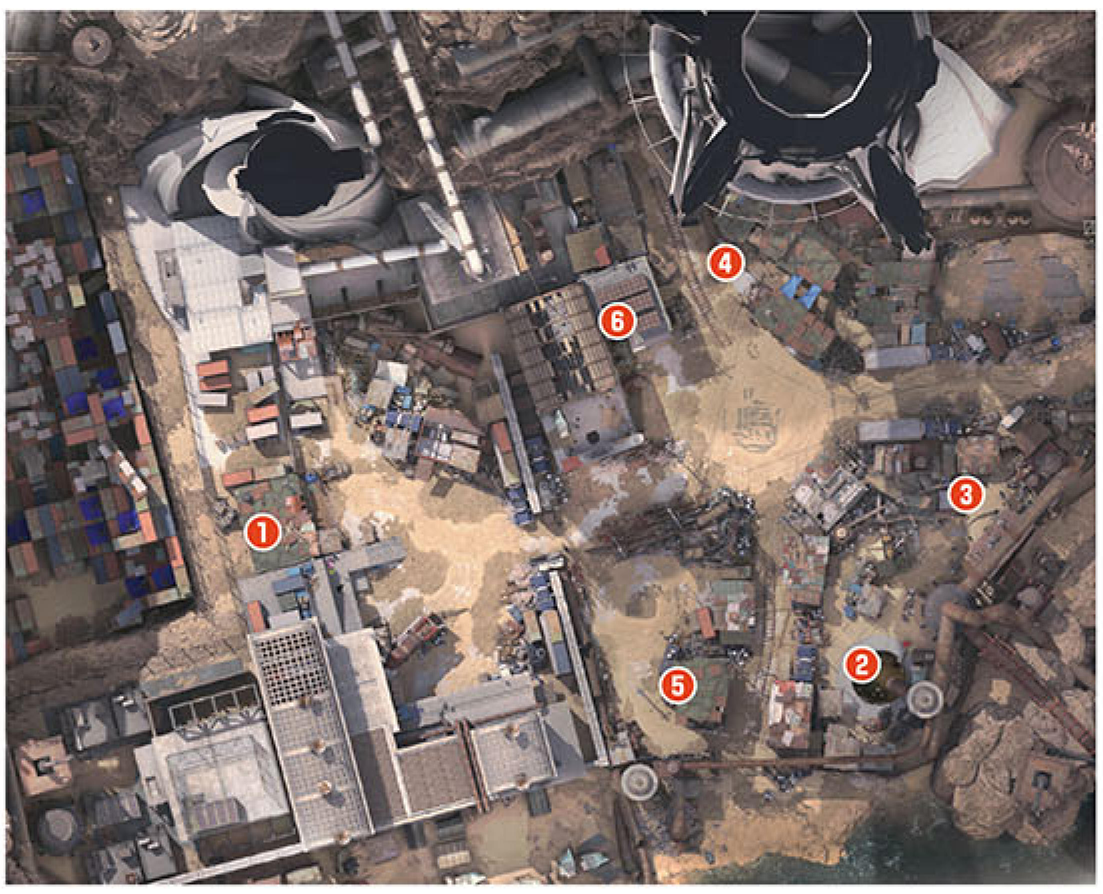
- エストと話す
  - サブ デザートラッシュ
  - サブ ビーストバトルグラウンド
- シルキスの野菜を集めたあと、ピコに食べさせて元気にする
- ブラザー・ガスと話して、チョコボレースへの出場を決める
- エストについていき、エレベーターに乗る

POINT チョコボレースに出場するには、チョコボのピコにシルキスの野菜を食べさせて元気にしなければならない（チャプターセレクト時は、野菜を集めて食べさせる手順がスキップされる）。下の表の方法でシルキスの野菜を入手し、エサ箱を調べてピコに食べさせよう。集める野菜の数は、レースに出るだけなら3個で十分だが、4個目以降をエストに渡すとチョコボの装具品と交換でき、すべての装具品と交換すればEXTRAエピソード「エストショップ」を達成できる。なお、ピコが元気になったあととチャプターセレクト時は、下の表の項目でまだ野菜を入手していない方法がEXTRAエピソードになる。

シルキスの野菜を手に入れる方法

名前	シルキスの野菜の入手方法
❶デザートラッシュ	初級ランク（15000点）以上を達成する（→P.503）
❷ビーストバトルグラウンド	「シルキス杯」を最終戦まで勝ち抜く（→P.506）
❸詐欺師育成セミナー	受講生のなかから正直者を当てる（左ページ参照）
❹あやしい追跡者	カジノクラブのそばにいる不審な男たちを、人気のない場所に誘い出してバトルで倒す
❺風変わりなカードバウター	カジノクラブで3人のカードバウターに『クイーンズ・ブラッド』で勝利して、カードハウスにいるカードコレクターに報告する
❻マスターのほったらかし畑	酒場ベイル・ジャンパーのマスターから野菜畑のカギをもらって、ならず者の断崖（→P.376）へ行き、サボテンダー×6を倒す

シルキスの野菜を手に入れるために訪れる場所



次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

- 無実の証明
- 不穏な気配
- チョコボの元へ
- レースの準備
  - ✓デザートラッシュ
  - ✓あやしい追跡者
  - ✓詐欺師育成セミナー
  - ✓ビーストバトルグラウンド
  - ✓風変わりなカードバウター
  - ✓マスターのほったらかし畑
- チョコボレースに挑戦
- 騎手控室で待機
  - レーシングシミュレーター
- 優勝を目指して
- 地下の抜け道
- ハゲタカの道案内
- 牢獄の男
- 友との再会
- 上空の影











前ページより

場所 ゴールドソーサー (→P.373)

14 騎手控室

- 控室に入り、チョコボレースシミュレーターで練習する
- 「チョコボカップ」に挑戦し、優勝する

入手 優勝賞金

POINT 騎手控室にあるチョコボレースシミュレーターで練習したあと、エストに近づくとレースの時間になるので、控室から出て「チョコボカップ」に挑戦しよう。練習は開始後すぐにリタイアしてもいいが、以下のチュートリアルミッションをすべて達成すると、ゴールドポイントを50獲得可能だ。なお、チャプターセレクト時は、練習をしなくても、エストに近づけばすぐにレースの時間になるほか、レース開始後はポーズメニューでスキップ可能だ。

チョコボレースシミュレーターのチュートリアルミッション

- ダッシュを使う
- 『チョコヘイスト』を使う
- スピードレベルを5以上にする
- 1周を30秒以内で走る

場所 アンダーソーサー (→P.376)

15 ロンリーパレス 1F

Lv. 29

- 人質を返してもらい、下衆の抜け道へのハシゴの入口を開けてもらう
- ハシゴを下りて、下衆の抜け道を通って砂漠に出る

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名 ※バレットは選択不可

場所 コレルエリア(南部) (→P.360)

16 下衆の抜け道の出口

- ハゲタカの案内に従って砂漠の牢獄へ向かう

POINT 下衆の抜け道から地上に出ると、ハゲタカが飛んでいく。あとを追えば手順17の場所まで案内してくれるが、ハゲタカを追わずに竜巻が見える方向へ進むことでも、手順17の場所にたどり着ける。

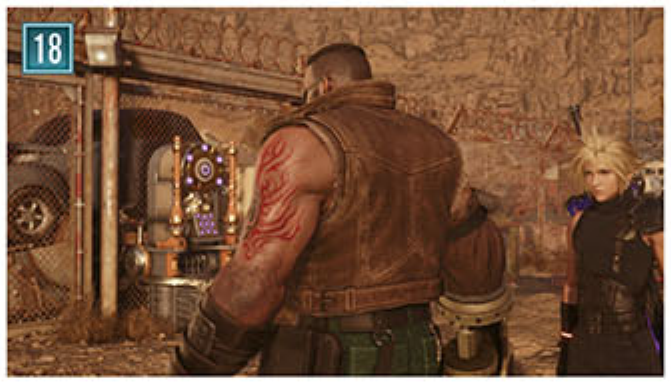
17 砂嵐の発生場所

- 砂嵐に巻きこまれ、バレットと合流する

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

次ページへ

STORY INDEX









前ページより

18 砂漠の牢獄

- バレットひとりでダインのもとへ向かう

BATTLE MEMBER バレット

19 砂漠の牢獄

- 倉庫に入ってダインを見つける
  - バトル ダイン(→P.635)
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】射撃マニュアル 第11巻

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名 ※バレットは選択不可

20 砂漠の牢獄

- 神羅のヘリを追いかける
  - バトル トードエボルブ(→P.636)
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】忍術伝書 第8巻
- 神羅軍の追跡を振り切る
  - サブ バギーシューティング

好感度 トードエボルブに勝利したあとは、バギーで神羅軍の追跡を振り切る『バギーシューティング』がはじまり、クリア時点のバギーの残りHPに応じてバレットの好感度が上昇する(→P.708)。なお、チャプターセレクト時はポーズメニューでスキップ可能だ。

EXTRA CHAPTER

場所 伍番街スラム(→P.226)

BATTLE MEMBER ザックス

21 スラム中心地区

- スラムの住人にビッグスのことを聞いてまわる

POINT スラムにいる住人のいずれか3人と話したあとに特定の場所(→P.226)へ行くと、遠くで何かが爆発するので、煙がのぼるほうへ向かおう。

22 未開発区域

- ビッグスを見つける

CHAPTER CLEAR

伍番街スラム



未開発区域
22
GOAL
ステーション通り
スラム中心地区
手順21で3人の住人から話を聞いたあとで
このあたりを訪れると爆発が起こる
●…手順21でビッグスの
ことを聞ける人物
21
START

Original『FFVII』 PART 8 Playback ゴールドソーサー〜コレルプリズン

ゴールドソーサーではバレット以外の誰かと一緒に園内をめぐり、ケット・シーと出会ったあとで銃撃事件に巻きこまれる。クラウドたちは、事件の犯人にまちがわれてコレルプリズンに追放されるという展開だった。

PART 7(→P.217)より

ゴールドソーサー







エアリス
「そんな場合じゃないのは
わかってるけど、ね」

エアリス
「ね、バレットも元気だして!」

バレット
「……そんな気分にはなれねえ。
オレのことは放っておいてくれ」

エアリス
「そ〜ぉ?
仕方ないね」

エアリス
「行こっ!」



エアリス
「ヒソヒソ……。
（こういうとき、ヘンに気を
つかわないほうがいいよ）」

ティファ
「ヒソヒソ……。
（そうかな……）」

エアリス
「だいじょぶよ!」

エアリス
「わたしたち、遊んでくるね」



「オレたちはセフィロスを
追ってるんだぞ!
それを忘れるんじゃねえ!」

エアリス
「……怒っちゃった」





「どうですか〜?
みなさんの未来占うで〜」

「明るい未来、ゆかいな未来!
あっ、ひさんな未来が出たら
かんにんしてや〜!」

「あらら、すんません!
ボクは、占いマシーンです。
名前は……」

クラウド
「占うのは未来だけか?」

ケット・シー
「バカにしたらあかんで!
失せ物、失せ人
なんでもございや!」

クラウド
「セフィロスという男は
どこにいる?」

ケット・シー
「セフィロスですな!」

「ほな、いきまっせ!!」



「周りの人の好意に甘えて
ひと頑張りしておくと
夏以降にどっきりな予感。
……なんだこれは?」

ケット・シー
「あれっ? もっぺんやりましょか」

クラウド
「忘れ物に注意。
ラッキーカラーは青?」

クラウド
「……もういい」

ケット・シー
「待って〜な、もっぺんやらして!」

クラウド
「……なんだと!?」



ケット・シー
「ええんか、わるいんか
ようわからんなぁ……」

「こんな占い初めてですわ。
気になりますな〜」

ケット・シー
「ほな、いきましょか」

ケット・シー
「占い屋ケット・シーとしては
こんな占い不本意なんです」

「きっちり見届けんと
気持ちがおさまらん。
みなさんといっしょに
行かせてもらいますわ!」

クラウド
「お、おい!」

次ページへつづく

前ページより



クラウド
「ん!?」

クラウド
「死んでる……」





「う、うう」

クラウド
「おい、何があったんだ!」

被害者
「ウ…ウ…片腕が銃の男……」



ディオ
「お前らがやったのか!?」

クラウド
「ち、ちがう、俺たちじゃない!」

ディオ
「私の見こみ違いというわけか…」

ケット・シー
「はよ逃げな、やばいで」



ディオ
「捕らえろ!!」



クラウド
「まて、話を…」

ケット・シー
「クラウドさん…」



クラウド
「おい!
少しは、こっちの話を聞け!!」

ディオ
「聞くことはない。
下で、罪をつぐなうのだ!!」

コレルプリズン



ケット・シー
「サバクのかんごく……
コレルプリズンやな」

クラウド
「サバクのかんごく?」

ケット・シー
「そや、サバクの流砂にかこまれた
自然のかんごくや」

ケット・シー
「一度入ったら、出ることはかなわん
って、聞いてます…」

ケット・シー
「けど、たしかナンか特例が
あったような…」



クラウド
「あんたまさか本当に……」

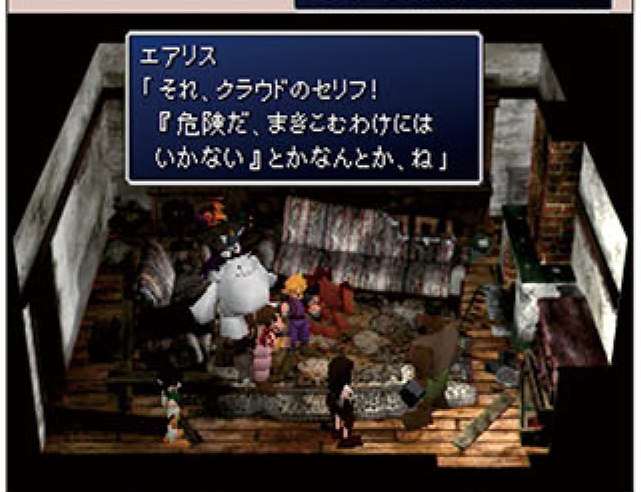
バレット
「来るな! これはオレの……
オレがカタをつけなくちゃならねえ
ことなんだ」





ケット・シー
「ちょ、ちょっとタンマ!
話し、しましょ!
な、話せばわかるって!」

バレット
「おまえたちを
まきこみたくなかった……」



ティファ
「そうそう。
それに私たち、もう思いっきり
まきこまれちゃってるんだから」

エアリス
「上でバレット見つけて
あわててここまで来たの。
バレット、ちゃんと説明して」

バレット
「おまえたち……」

レッドXIII
「闘技場の事件は
片腕が銃の男のしわざだと聞いた。
……あんたか?」

バレット
「もう1人いるんだ……
片腕に銃をもつ男。
4年前、あの日から……」





バレット
「なにっ!!!」

バレット
「なんてこった……」



「みんなが、待ってる!!
俺たちの村へ帰るぞ！」



バレット
「チッ!!
おやっさん!!」



ダイン
「おい、バレット！
急ぐんだ！」

バレット
「クッ……!!」

ダイン
「バレット!!
ここはこらえろ!!」



「下手な鉄砲はいくら撃っても
あたんないんだよ!!」

スカーレット
「キャハハハハハ!!!
ほら、遊んでないで援護しな!!」

ダイン
「あぶねえ!!」



「いいか!!
村へ帰るんだろ!!」

ダイン
「ああ……。
離すわけねえ……」

「俺たちの村に帰るんだ…
……みんなが待ってる…」

「エレノアが…
マリンが……
俺たちの帰りを……」









バレット
「……しばらく悩んだけどよ」

バレット
「オレは右腕をすて
この銃を手に入れた」

バレット
「オレからすべてを奪っていった
神羅に復讐するための
新しい右腕……」

バレット
「そのときの医者から聞いたのさ。
オレと同じ手術を望んだ男が
もう1人いるってことをな」

「ただし、そいつは左腕が
銃になっている」

クラウド
「…………」

エアリス
「でも……それならダインも
あなたと同じ、でしょ？」

ティファ
「そうよね。
神羅にだまされたんだもの」

「きっと、いっしょに神羅と
戦ってくれるわ」



バレット
「だからよ、1人でいかせてくれ」

クラウド
「好きにすればいい」

「と、いいたいところだがダメだな
ここで、アンタに死なれると
夢見が悪そうだ」

エアリス
「バレット
ここで終わりじゃないよ」

ティファ
「星を救うんでしょ？」

バレット
「へっ！
ティファ、もうわかったろ？」



ティファ
「……いいじゃない、べつに。
私だって似たようなものだわ」

エアリス
「わかりやすいよ、そのほうが。
バレットらしいもん」

クラウド
「というわけだ、バレット。
さて、バレットと俺と……」

次ページへつづく

前ページより



ダイン
「なつかしい声だな……」

ダイン
「忘れようにも
忘れられない声だ……」

バレット
「いつか会えると信じていた……
オレと同じ手術を受け
どこかで生きていると……」

バレット
「聞いてくれダイン。
おまえに……」

ダイン
「声が……聞こえるんだ」

バレット
「……？」

ダイン
「聞こえるんだよ、エレノアの声が。
おねがいだから……バレットを
うらまないでってさ」

ダイン
「だから、あんたを追っかけるのは
やめといた……」

バレット
「……自分の愚かさは知っている。
許してくれとは言わない」

バレット
「でもよ……こんなところで
何をしてるんだ？」

「関係ない人間を殺してどうなる？
なぜだ？」

ダイン
「……なぜ！？
理由を聞いてどうする！？」

ダイン
「それで殺された人間はなっとくするのか？
神羅の言い分を聞けば
コレル村の人間は了解するのか！？」

ダイン
「理由なんてどうでもいい！」

ダイン
「与えられるのは銃弾と不条理…
残されるのは絶望と無の世界…
それだけだ！！」

バレット
「…………」

ダイン
「それでも聞きたいか？
……なら教えてやろう」

ダイン
「俺はな、壊してしまいたいんだよ」

ダイン
「この街の人間を」

ダイン
「この街のすべてを」

ダイン
「この世界のすべてを！」

ダイン
「この世界にはもう何もない。
コレル村、エレノア……
マリン……」

バレット
「マリンは……
マリンは生きている」



バレット
「あのあと、オレは村にもどった。
もう逃げられない…そう思った」

バレット
「だからせめて、最後はミーナの
そばにいたいと思った」

バレット
「そこであの子を……
おまえの娘、マリンを見つけた」

ダイン
「……」

バレット
「マリンはミッドガルにいるんだ。
一緒に会いに行こう、な？」

ダイン
「そうか……生きているのか……」

ダイン
「わかったよ、バレット。
やはりおまえと戦わなくては
ならないな」

バレット
「なんだと！？」

ダイン
「エレノアが1人で
さみしがってる。
マリンも連れて行ってやらないとな」

バレット
「ダイン……正気か！？」

ダイン
「マリンだって母さんに
会いたがってるだろ？」

バレット
「やめろ、ダイン！
オレはここで死ぬわけには
いかねえんだ！」

ダイン
「そうかい。
俺はあの日から命は
すててるぜ」

バレット
「やめてくれ！
おまえとはやりたくねえ！」



バレット
「クラウド、手を出すな！
これは、オレの問題だ！！」



「来るな！！」

ダイン
「……俺はあの時
片腕と……いっしょに」

「かけがえのないものを失った……
どこで……
くいちがっちまったのかな……」

バレット
「ダイン……わからねえよ」

バレット
「オレたち……
こういうやりかたでしか
決着をつけられなかったのか？」

ダイン
「言ったはずだ……
俺は……
壊してしまいたかったんだよ……」

ダイン
「何もかも……
このくるった世界も……
俺自身も……」

バレット
「マリンは！
マリンはどうなるんだ！」

ダイン
「……考えてみろ……バレット……
あのときマリンはいくつだった……？」

ダイン
「いまさら……
いまさら俺が出ていったところで
あの子には……わかるはずもない……」

ダイン
「それにな……バレット……」

ダイン
「マリンを抱いてやるには
俺の手は……
少々汚れすぎちまったのさ……」

バレット
「……」

ダイン
「バレット…」

ダイン
「そのペンダントをマリンに…
エレ…ノアの……
女房の……かたみ……」

バレット
「わかった……」

ダイン
「……そうか……マリンが……
もう……4つ…か……」

ダイン
「バレット……
マリンを……
……泣かせる…な…よ……」

バレット
「ダイン……？」



バレット
「ダイーーーン！！」

バレット
「……ダイン。
おまえと同じなんだ……」

バレット
「オレだって……オレの手だって……
汚れちまってる……」

バレット
「うおぉぉーーーー！！！」



バレット
「上へ行きてえ」

コーツ
「だからよ、ボスの許可をとって
チョコボレースに……」

バレット
「ダインはワケがあって
話ができなくなった」

バレット
「そのかわり、これをもらってきたぜ」

コーツ
「ゲッ……」

バレット
「上へ行きてえ」

コーツ
「わ、わかったよ」

コーツ
「……ダインをやったのか？」

コーツ
「いや、そうなんだろうな。
そんなもの持ってるんだからな」

「そうか……ダインが死んだか
これで、ここも少しは
落ちついた土地になるぜ」

コーツ
「なにしろダインは
だれかれかまわず……」

バレット
「てめえに何がわかるってんだ!!」

コーツ
「わわわ、わかった!
いや、なんにもわかってないです。
す、すいません」

コーツ
「じゃあ、あとはマネージャーか」

「チョコボレースの登録や
ちょうたつをする役目なんだが……」

「は～い、話、聞かせてもらっちゃった」

コーツ
「エストか？」



コーツ
「まぁ、もんくはねぇが……」

コーツ
「こいつはエスト。見た目は変だろ？」

「でも、チョコボレースのマネージメントで
右に出るやつはいねぇ」

エスト
「しっつれいな言い方ね」

エスト
「まぁ、いいわ。
よろしくクラウドさん」

ゴールドソーサー

男
「新入りかい？」



ジョー
「やぁ、エスト
今日も美しいね」

エスト
「ふふ、ありがと」

エスト
「しょうかいするわ、クラウド」

「彼はジョー、現役チョコボレーサーの
トップをいく人よ」

ジョー
「以後お見知りおきを
クラウド君」

ジョー
「しかし、エストがじかに
ついているということは……」

エスト
「そ! 期待の新人ってところかしら」

「なんてったって、下に来て
たった1日でここにいるんだから!!」

ジョー
「なるほどな……」

ジョー
「いったい、下で何をした？」

「いや……ここで過去を聞くのは
タブーだったな…」

ジョー
「おもしろいよ……
君とはまた、会えそうな気がする」

ジョー
「では、また会おう、クラウド君」

エスト
「じゃあ私は
チョコボの手配をしてくるわ。
しばらくここで待っててね」





エスト
「まぁ、私が用意したチョコボ
なんだから、簡単には負けないわよ」

エスト
「それじゃあ、がんばってきてね」





エスト
「あっ、そうだ
これ園長から手紙
勝ったら渡すようにって」

ディオ
「少年なら自らの力で、勝利を手にいれ
この手紙を読んでくれていると
信じている」

「ダインのことはエスト君から聞いた。
少年が勝つことができたなら
私の権限で、君の仲間の自由も約束しよう」

「それと、おわびと言っては
なんだが、プレゼントを用意した。
旅のやくにたててくれたまえ」

「これでも、多忙な身の上。
手紙という形でしつれいした。
では
ディオちゃん より」

クラウド
「プレゼント？」



「これがあれば『サバク』も『川』も
ラクラクよ」

「じゃ、クラウド。
外でまってるね」

クラウド
(ん？ 手紙に続きがある)

「P.S.
この間、私はセフィロスにあったぞ
少年たちの年代では、彼のファンも
いるだろう」

「サインでももらったらどうだ？
彼は、ここから
【南の川を越えてゴンガガエリア】
に向かったようだぞ」

クラウド
「セフィロス……」

PART 9(→P.244)へつづく



CHAPTER 9

星の守護者

MAIN STORY DIGEST



「ほな、目指すは緑が生い茂る南の大陸。
魔晄炉見学ツアーと行きましょか～！」



クラウドたちに興味を抱いたケット・シーの占いを参考に、一行はコレルから南に離れたゴンガガの魔晄炉を目指すことに。川を越えた先の森の入口にて、クラウドはその場所を知っているような既視感を覚えていた。



魔晄炉へ向かう前に、ゴンガガ村に立ち寄る一行。青年団長のシスネに迎え入れられて、それぞれ休息を取るなか、エアリスはザックスの両親の家を訪れていた。あとから家を訪ねたクラウドもザックスの消息について聞かれるが、何も知らないと答える。



「その目は……
もしや、ソルジャーかね？」
「うちの子を知らないかい？」

シスネの家で休んでいたクラウドは、ウェポンの咆哮で目を覚ました。ティファたちに村の警護を任せ、ゴンガガ魔晄炉へ向かったクラウドたちだったが、ヒュージマテリア回収のために現れたスカーレットの襲撃を受けてしまう。一方、村で待機していたティファたちも、魔晄炉上空を飛ぶ神羅の飛空艇ゲルニカに気づき、クラウドたちの救援に向かう。



「お宝探しの前に、お掃除しなくっちゃね」



ワイヤーガンを駆使して魔晄炉内を進み、スカーレットを追い詰めようとしたティファは、逆に窮地に立たされる。彼女を助けに向かうさなかに、クラウドはセフィロスの幻覚によって暴走し、残虐に敵を殲滅していく。さらには、助ける相手であるはずのティファさえも、偽者だと思いこんで斬りかかり、魔晄溜まりに落としてしまう。我に返ったクラウドは、自分の凶行を思い出し、悲痛な声をあげる。

**「かつてジェノバは、
愛する者、恐れる者の姿で
人に近づき、あざむいた」**



魔晄溜まりに落ちたティファは、ウェポンに飲みこまれ、ライフストリームのなかを漂っていた。大切な思い出や忘れていた記憶が溶けこんだその場所で、黒と白のフィーラー同士の戦いを目の当たりにするティファ。そして、黒いフィーラーの軍勢のなかには、セフィロスの姿があった。ウェポンに運ばれて仲間のもとへと帰還したティファは、そのまま意識を失う。



**「フィーラーたち、
戦ってるの?」**



**「んじゃ、
いっちょ聖地巡礼と行くか!」**



意識を取りもどしたティファは、ライフストリームのなかで見た、星と黒いフィーラーの戦いについて仲間たちに語る。その話を受けて、星命学の聖地コスモキャニオンへ向かうことにした一行は、野良パイロットのシドが操縦する飛行機に乗りこみ、空路で新天地へ向かう。

CHAPTER 9
星の守護者
進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY
- 南へ
- 魔晄炉見学ツアー
- ゴンガガの森
- 青年団長のシスネ
- ゴンガガ村
  - エアリスの訪問
- 戸惑いと静養
- 呼び声
  - 魔晄炉の異変

CLOUD
- ウェポンの元へ
  - 魔晄炉への道
- フィーラーの誘い
  - ゲートの電源
  - 電源の確保
  - 水位の制御
  - フィーラーの行方
- 交戦









CHAPTER START

場所 コレルエリア(南部)(→P.360)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 コレル砂漠停留所跡 Lv.31

入手 バギーのスマートキー、パーティ経験値100EXP
システム バギー
加入 ケット・シー
サブ コレルエリアのクエスト5
サブ チョコボレース
サブ ジョニー・コレクション(※1)
サブ サボテン・ノック

POINT 以降はコレルエリアでバギーに乗れるようになる。バギーで移動すれば浅瀬を渡ることができ、ゴンガガエリアにも行けるのだ。

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

2 バムプ浅瀬 コレル岸

- バギーに乗ってゴンガガ川を渡る

場所 ゴンガガエリア(→P.378)

3 バムプ浅瀬 ゴンガガ岸

- バギーから降りて、徒歩でゴンガガ村へ向かう

サブ ゴンガガエリアのクエスト1

場所 ゴンガガ村(→P.387)

4 スミレ広場

- シスネについていく

次ページへ

※1……コレルエリアのクエスト1「躍進のシーサイド・ジョニー」をクリアする必要がある

STORY INDEX

5


6


8


10


前ページより

5 アオイの丘

- 慰霊碑を訪れる
- 村を散策しながら仲間の様子を見る

好感度 手順7を行なうまでのあいだは、村の各所にいる仲間たちと会話ができ、選んだ選択肢に応じて好感度が上がる（→P.704）。なお、エアリスとは手順6でかならず会話を行なう。

6 ハナニラの森

- フェア夫妻の家に入ってザックスの両親に会う
- フェア夫妻の家を出てエアリスと話す

7 シスネの家（スミレ広場）

- ベッドを調べて、出発まで休む

8 アオイの丘

- 慰霊碑の前に集まる

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

※バレット、レッドⅩⅢ、ケット・シーから選ぶ

場所 ゴンガガエリア（→P.378）

9 ゴンガガ村：南門前

- ゴンガガ魔晄炉へ向かう

場所 ゴンガガ魔晄炉（→P.238）

10 資材搬入口 Lv.32

- フィーラーを目撃する

11 出力制御棟 B4F

- 電源ケーブルをゲート装置に接続してゲートを開ける（→P.239）

12 貯水管理室

- 電源ケーブルを排水装置に接続し、水位制御端末を操作する（→P.240）

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

≈

CLOUD
- ウェポンの元へ
  - ✓魔晄炉への道
- フィーラーの誘い
  - ✓ゲートの電源
  - ✓電源の確保
  - ✓水位の制御
  - ✓フィーラーの行方
- 交戦

TIFA
- 緊急事態
- 魔晄炉へ急げ
- ワイヤーガンの出番
- 救援部隊
  - ゲートの電源
- ヒュージマテリア
- ティファのピンチ

- 帰還
- 状況整理
- 野良飛行機
  - 飛行場跡への道
- テレボックス
- この手に金を握るまで

13


14


15




前ページより

13 炉心 ライトブリッジ

バトル アンノウン×2

14 炉心 ライトブリッジ

- 神羅のモンスターを片づけるために奥へ進む

バトル アンノウン×3
バトル サンプル：H1024(→P.637)
入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】占いガイドブック 第9巻

場所 ゴンガガ村(→P.387)

BATTLE MEMBER ティファ エアリス ユフィ

15 チョコ房(ヤツデの崖)

- シスネから森チョコボとワイヤーガンを借りて、ゴンガガ魔晄炉へ向かう

入手 ワイヤーガン
システム ゴンガガエリアのチョコボ(森チョコボ／→P.333)

POINT ティファたちがゴンガガ魔晄炉へ向かうときには、森チョコボに乗って移動できる。森チョコボは、大きなキノコで大ジャンプをしたり、特定の大木の枝の上をすべるスライドランを行なえたりするので、うまく活用しよう。

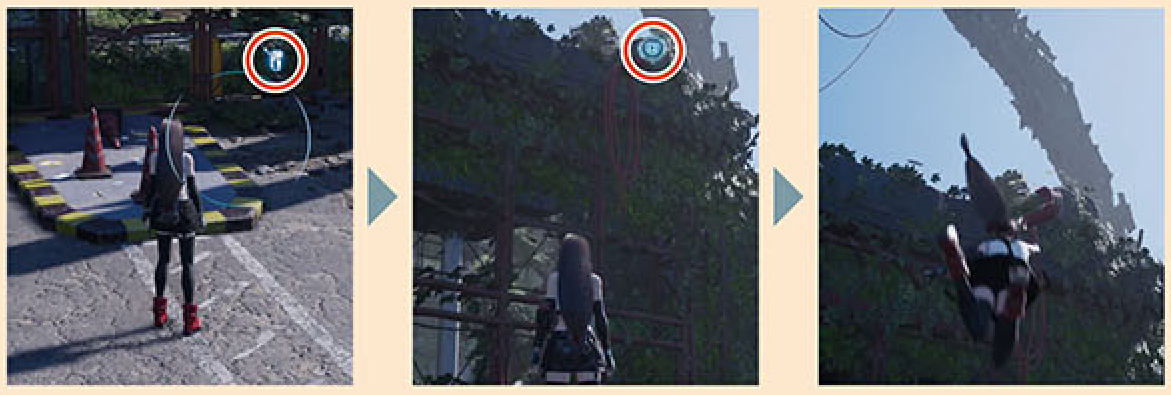
場所 ゴンガガエリア(→P.378)

16 ゴンガガ魔晄炉入口 Lv.33

バトル 警備兵×3＋鎮圧兵×3

- ワイヤーガンでゲートを越える

POINT ゴンガガ魔晄炉では、ワイヤーガンを利用して移動する場所があちこちにある。ワイヤーを引っかけられるフックに近づくとターゲットガイドが表示され、矢印の方向にカメラを向けて L2 ボタンを押せば、ワイヤーを撃ち出してその場所に飛び移ることが可能だ。



次ページへ

STORY INDEX

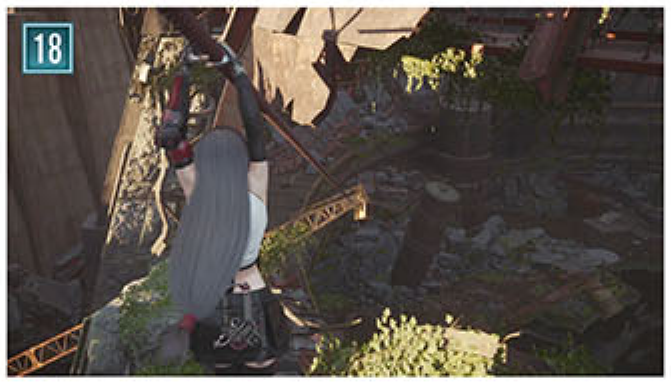
MAIN STORY

≈

CLOUD
- ウェポンの元へ
  - ✓魔晄炉への道
- フィーラーの誘い
  - ✓ゲートの電源
  - ✓電源の確保
  - ✓水位の制御
  - ✓フィーラーの行方
- 交戦

TIFA
- 緊急事態
- 魔晄炉へ急げ
- ワイヤーガンの出番
- 救援部隊
  - ゲートの電源
- ヒュージマテリア
- ティファのピンチ

- 帰還
- 状況整理
- 野良飛行機
  - 飛行場跡への道
- テレボックス
- この手に金を握るまで









前ページより

場所 ゴンガガ魔晄炉(→P.238)

17 出力制御棟 1F
- 電源ケーブルをゲート装置に接続してゲートを開ける(→P.242)

18 炉心 センターブリッジ
バトル クリムゾン・メア改(→P.638)
入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】忍術伝書 第10巻

BATTLE MEMBER ティファ

19 炉心 センターブリッジ
- スカーレットに近づく

20 魔晄だまり
- 足場に向かって泳ぐ
- ライフストリームに溶けこんだ記憶をたどる

BATTLE MEMBER クラウド

21 炉心 ライトブリッジ
- ウェポンに近づく

場所 ゴンガガ村(→P.387)

22 シスネの家(スミレ広場)
- リビングへ行き、仲間たちと話して状況を整理する

サブ ゴンガガエリアのクエスト❷～❹(※1)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

場所 ゴンガガエリア(→P.378)

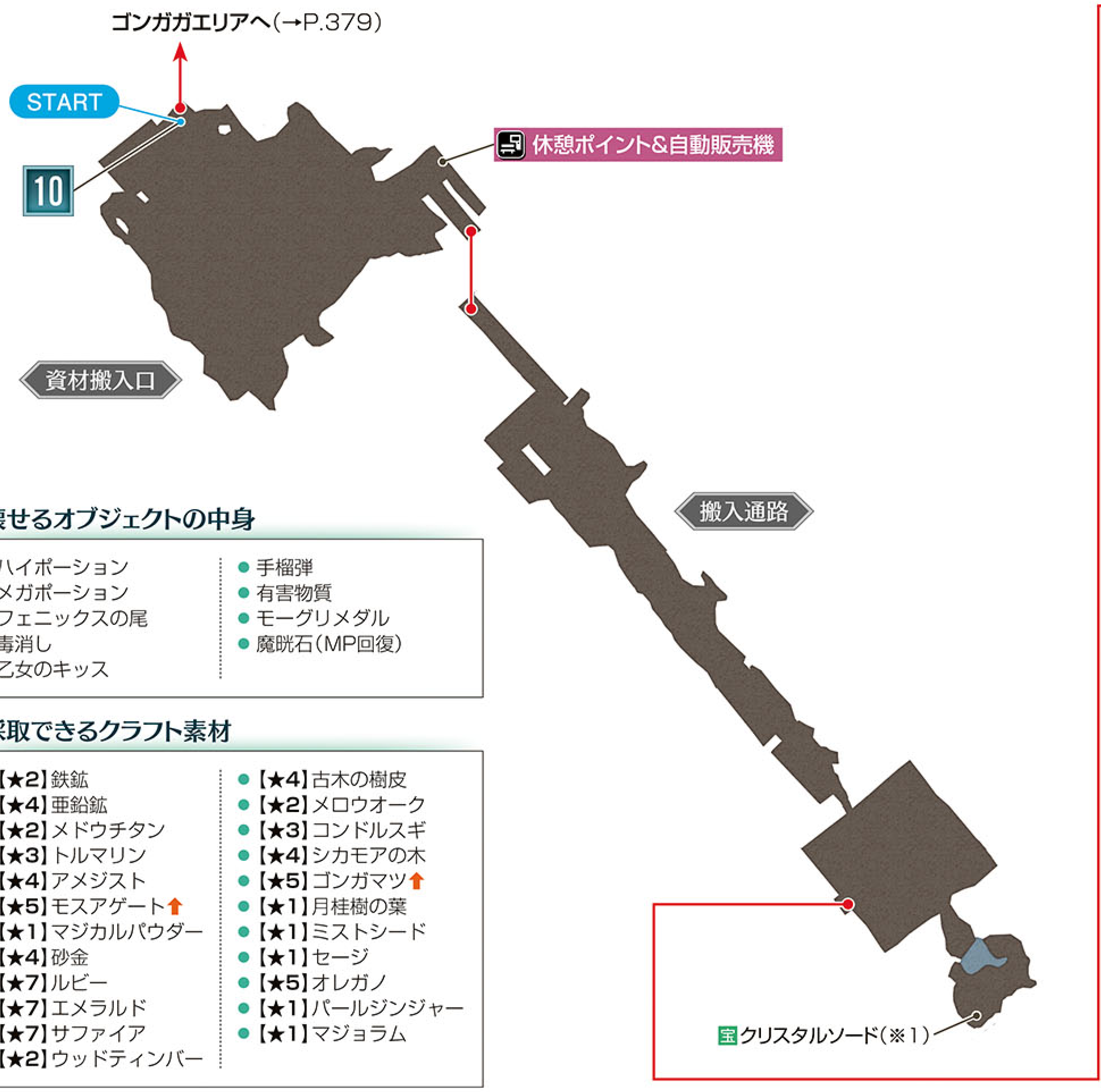
23 ゴンガガ空港 Lv.35
- テレボックスを調べたあと、狼煙を上げて野良飛行機を呼ぶ
- 野良飛行機のパイロット(シド)に1000ギルを支払って飛行機(タイニーブロンコ)に乗せてもらう

CHAPTER CLEAR

※1……クエスト❹「ヒミツの隠し味」は、クエスト❷「あこがれの師匠」をクリアしたあとに発生する

ゴンガガエリア　ロケーションマップ

ゴンガガ魔晄炉



壊せるオブジェクトの中身

- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 乙女のキッス
- 手榴弾
- 有害物質
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート⬆
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ⬆
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム

エネミーデータ

タッチミー

P.614
レベル ● 32〜34
HP ● 1201〜1298
弱点 ● 氷

フラワープラング

P.614
レベル ● 32
HP ● 3603
弱点 ● 炎

ミミクリィキマラ

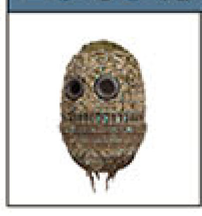
P.614
レベル ● 32〜34
HP ● 3603〜3894
弱点 ● 氷、雷

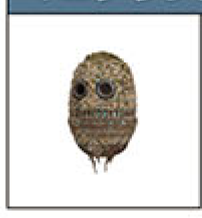
バジガンディ

P.614
レベル ● 32〜34
HP ● 4204〜4543
弱点 ● 氷

グランガラン

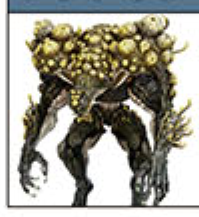
P.614
レベル ● 32〜34
HP ● 3003〜3245
弱点 ● ――

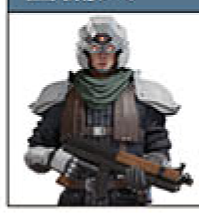
コグランガラン

P.614
レベル ● 30
HP ● 1269
弱点 ● ――

マゴグランガラン

P.614
レベル ● 30
HP ● 462
弱点 ● ――

グランドホーン

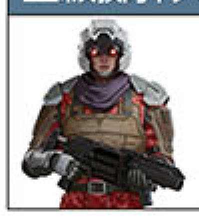
P.614
レベル ● 32〜34
HP ● 2162〜2337
弱点 ● 炎

アンノウン

P.616
レベル ● 32
HP ● 3003
弱点 ● 炎(※2)

警備兵

P.616
レベル ● 34
HP ● 1947
弱点 ● 炎

鎮圧兵

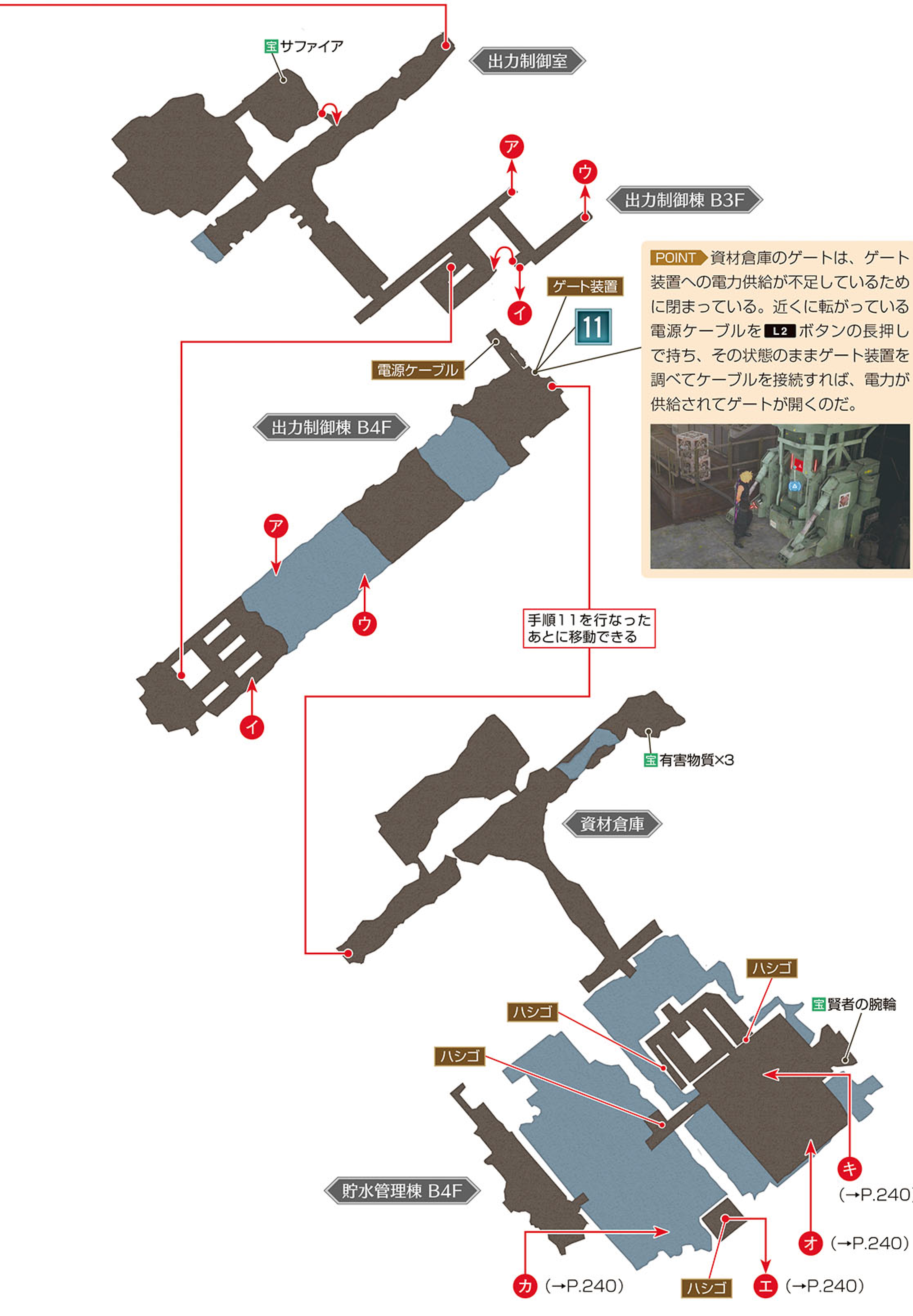
P.616
レベル ● 34
HP ● 3894
弱点 ● 炎

上級擲弾兵

P.616
レベル ● 34
HP ● 1947
弱点 ● 炎

スタンレイ

P.616
レベル ● 34
HP ● 2596
弱点 ● 雷、風(※3)

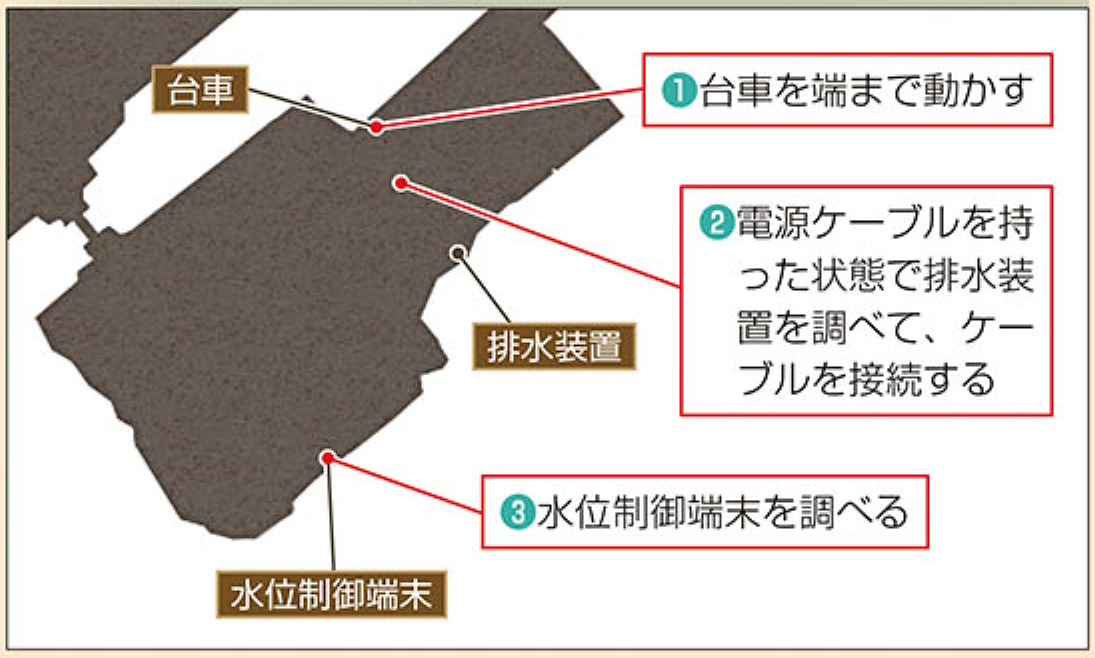
※1……すでに所持していると4500ギルになる　※2……身体の炎上中は「物理、魔法、炎」　※3……地上にいるときは「雷」

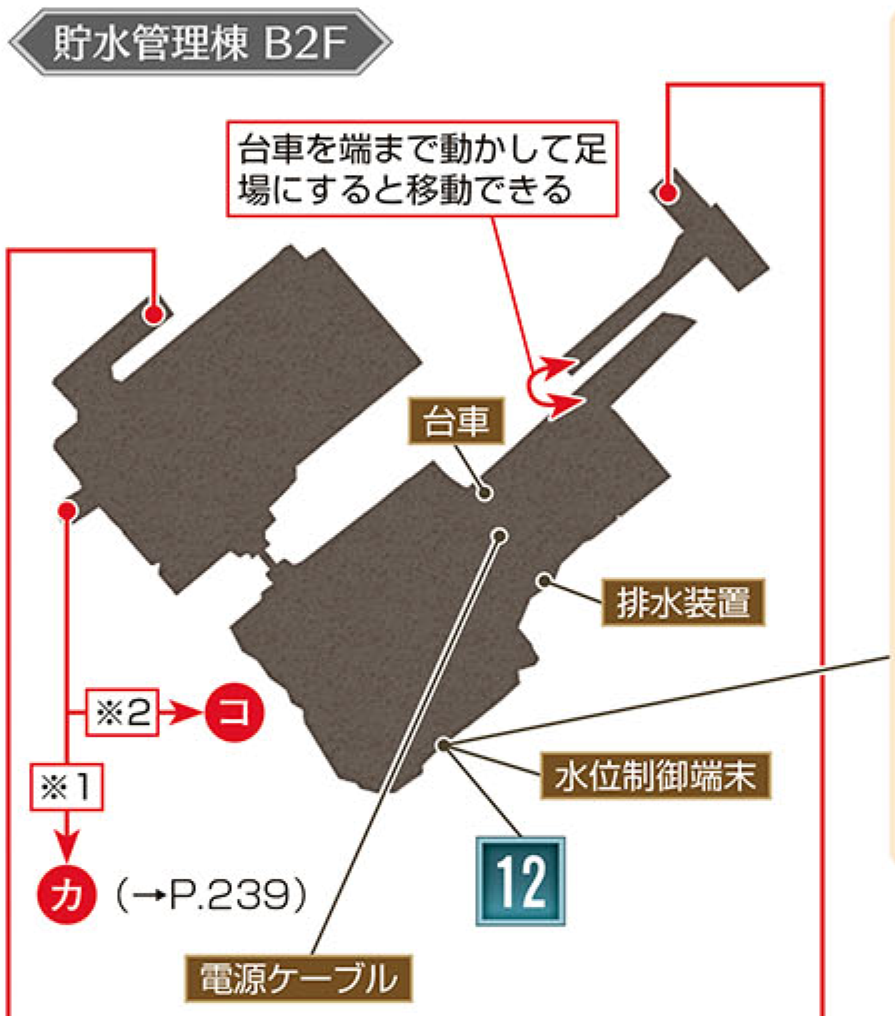


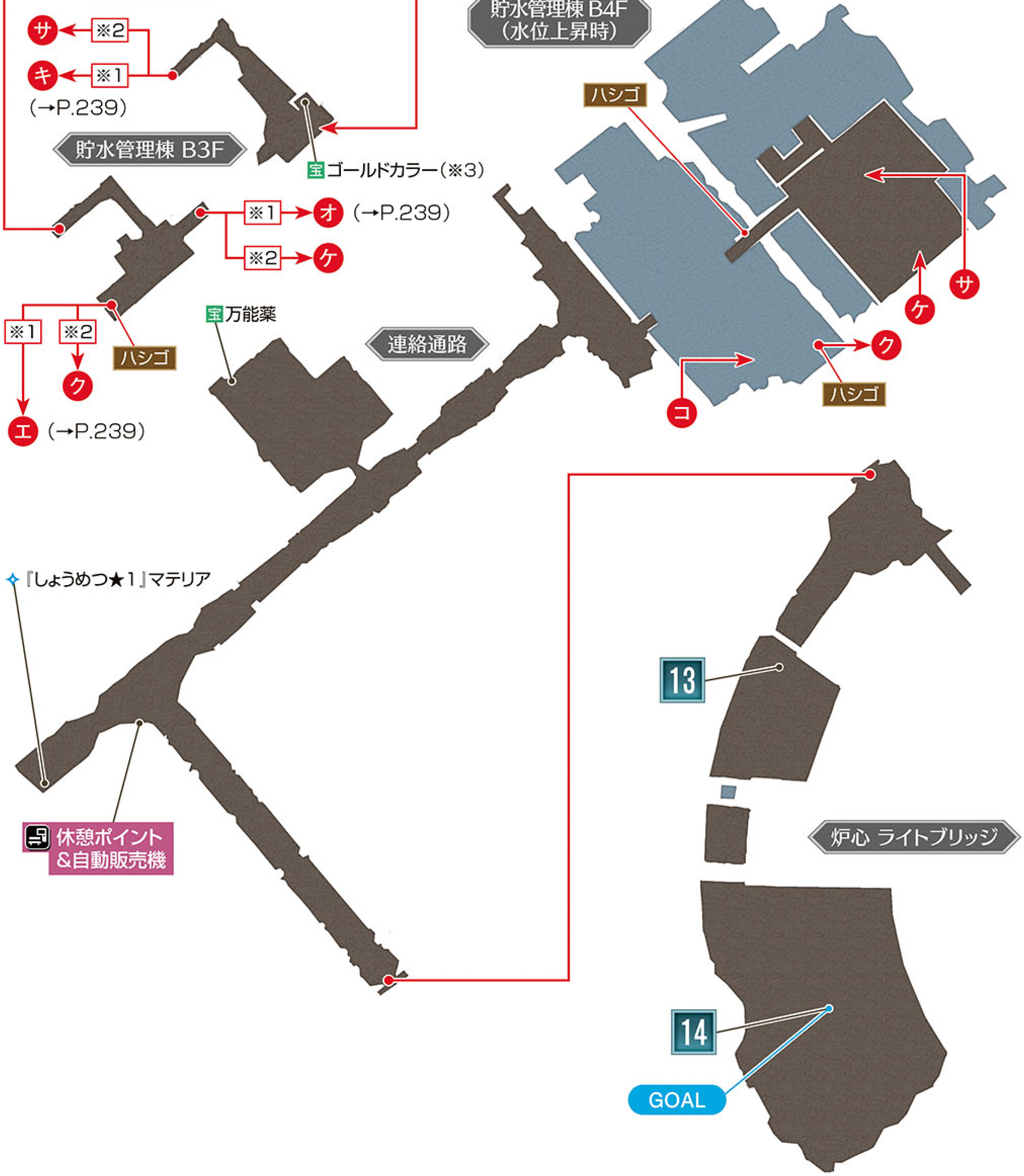
POINT 資材倉庫のゲートは、ゲート装置への電力供給が不足しているために閉まっている。近くに転がっている電源ケーブルをL2ボタンの長押しで持ち、その状態のままゲート装置を調べてケーブルを接続すれば、電力が供給されてゲートが開くのだ。

POINT 下記の手順で水位制御端末を操作して、貯水管理棟の水位を上げると、貯水管理棟 B4Fで連絡通路側へ泳いで渡れる。

貯水管理棟の水位を上げる方法

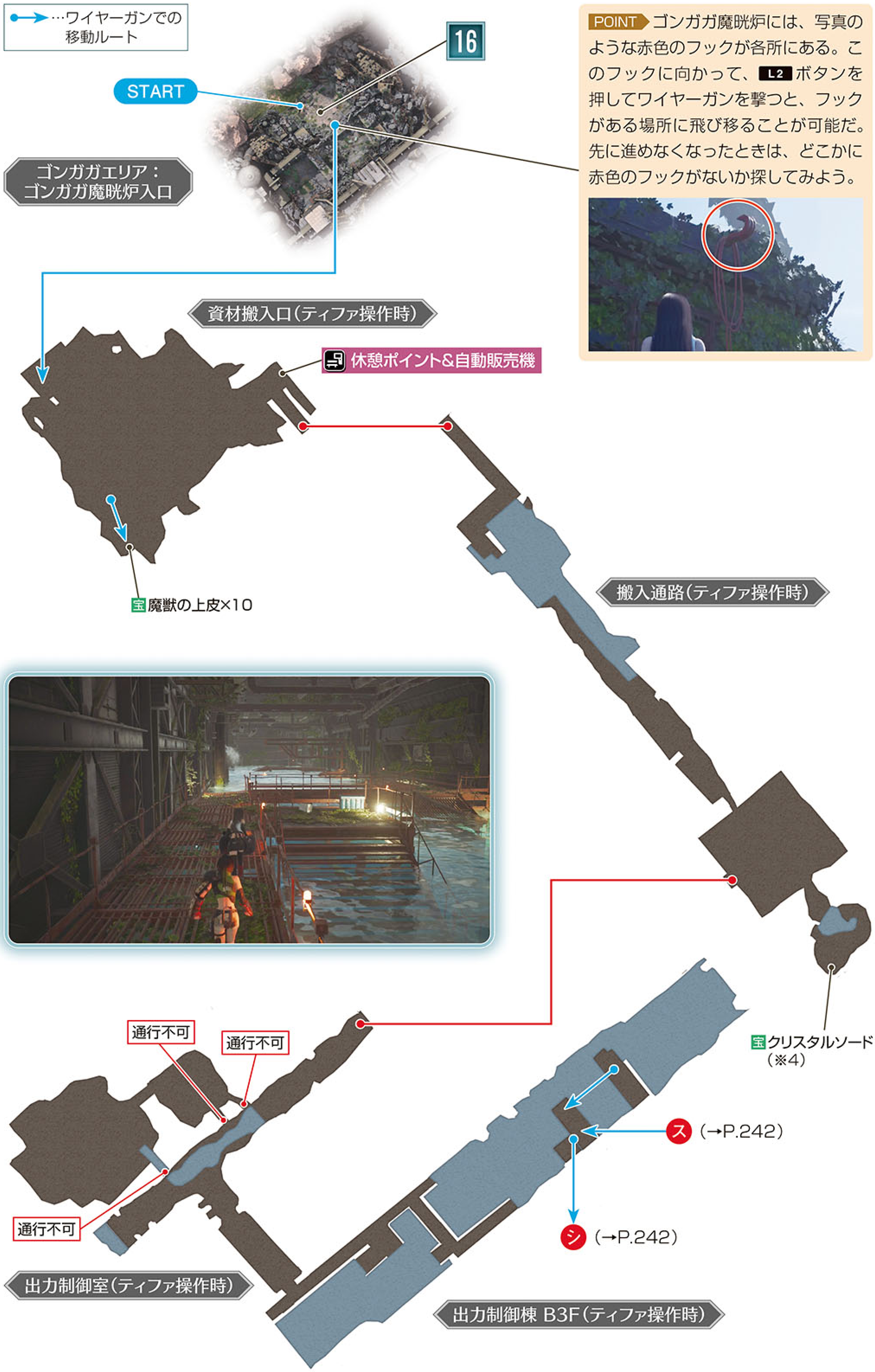






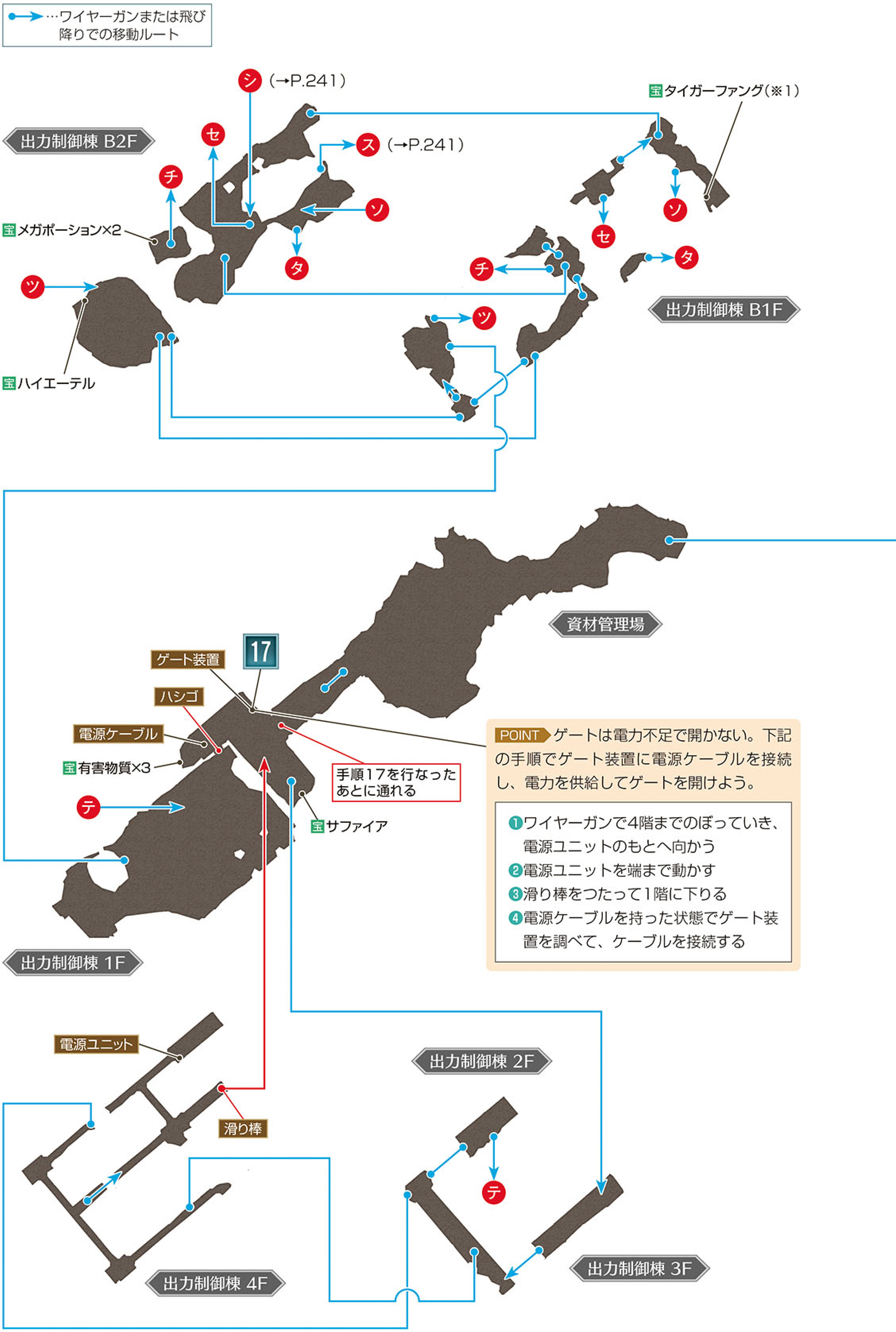
※1……水位が下がっている場合　※2……手順12を行なって水位が上がっている場合
※3……すでに所持していると4500ギルになる

ゴンガガ魔晄炉（ティファ操作時）



POINT ゴンガガ魔晄炉には、写真のような赤色のフックが各所にある。このフックに向かって、L2ボタンを押してワイヤーガンを撃つと、フックがある場所に飛び移ることが可能だ。先に進めなくなったときは、どこかに赤色のフックがないか探してみよう。

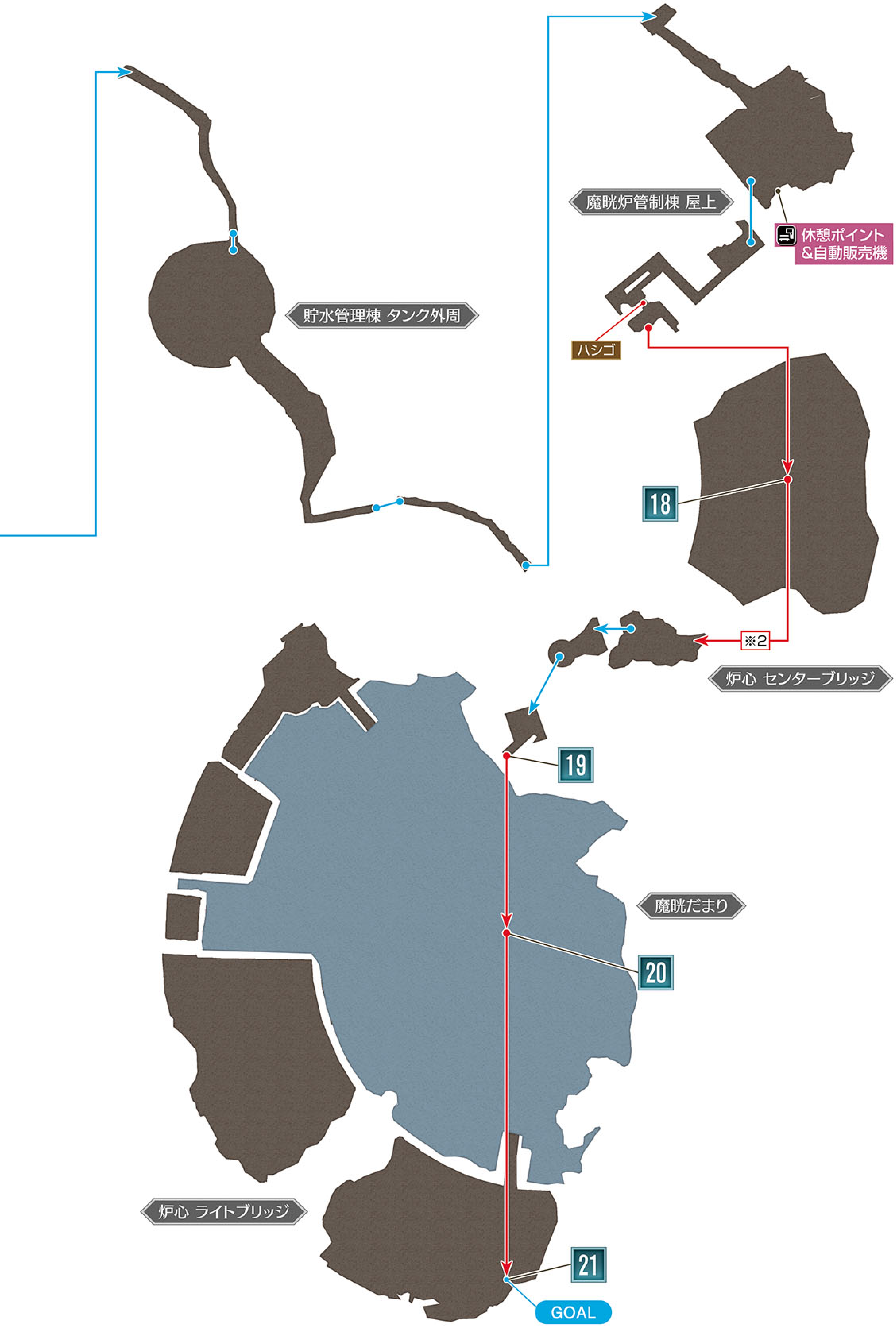
※4……クラウド操作時に手に入れていない場合のみ入手できる（チャプターセレクト時は、すでに所持していると4500ギルになる）



POINT ゲートは電力不足で開かない。下記の手順でゲート装置に電源ケーブルを接続し、電力を供給してゲートを開けよう。

1. ワイヤーガンで4階までのぼっていき、電源ユニットのもとへ向かう
2. 電源ユニットを端まで動かす
3. 滑り棒をつたって1階に下りる
4. 電源ケーブルを持った状態でゲート装置を調べて、ケーブルを接続する

※1……すでに所持していると4500ギルになる



※2……手順18のバトル終了後に自動的に移動する

Original『FFVII』 PART 9 Playback ジャングル～ゴンガガ村

ゴンガガ村の手前のジャングルでタークスが待ち伏せており、レノおよびルードとのバトルが発生。ザックスの家での会話は、パーティにエアリスやティファがいるかどうかによって、聞ける内容が変化した。

PART 8（→P.231）より

ジャングル





レノ
「なに赤くなってるのかな、と。
ん？ 誰がいいのかな？」

ルード
「……………ティファ」

レノ
「な、なるほど……と」

レノ
「つらいところだな、あんたも」

レノ
「しかし、イリーナもかわいそうにな。
あいつ、あんたのこと……」

ルード
「いや、あいつはツォンさんだ」

レノ
「そりゃ初耳だな、と。
だってツォンさんは
あの古代種……」

クラウド
「あいつら何の話してるんだ？」



「先輩たち、いつでも
誰が好きとかキライとか
そんな話ばっかりなんですよ。
ツォンさんは別ですけど」

イリーナ
「あ！ いけない！」



レノ
「そうか……
出番だな、と」

レノ
「ルード……あの娘がいても
手を抜くなよ、と」

ルード
「……仕事はちゃんとやるさ」

イリーナ
「じゃ、先輩たち。
あとはよろしくおねがいします。
私はツォンさんに報告にいきま～す！」



レノ
「7番街の借りを返すぞ、と」
7番街……忘れたな
ジャマだ……どこか行け

レノ
「それはさびしいな、と」

「ジャマだ……どこか行け」を選んだときの展開

レノ
「なめられるのは嫌いだな、と」

ルード
「これ以上、先には進ませない」







クラウド
「尾行されたか……
いや、そんな気配はなかった。
ということは……」

エアリス
「神羅のスパイがいるとか……」

クラウド
「スパイがいるなんて
考えたくもない……」

クラウド
「俺はみんなを信じるよ」

ゴンガガ村

クラウド
「壊れた魔晄炉……」





おばあさん
「あらあらホントだよ！
あんたウチの息子を知らないかい？」

おじいさん
「ザックスっちゅう名前なんだが」

おばあさん
「こんなイナカじゃくらせないとか
言い残して都会へいったまま
もう、かれこれ10年近く……」

おじいさん
「ソルジャーになるっちゅうて
村を飛び出したんだ」

「あんた、知らないかい？
ソルジャーのザックス」



エアリス
「ザックス……」

おじいさん
「娘さん、知ってるのかい？」

おばあさん
「そういえば6、7年前に手紙がきて
ガールフレンドができましたって
書いてあったけど、あんたかい？」

エアリス
「そんな……」

ティファ
「……ソルジャーのザックス……」

クラウド
「ふたりとも、どうしたんだ？」

パーティにエアリスとティファがいないときの展開

クラウド
「……ザックス」

「ソルジャーのザックス。
おれは、そんな男、知らない」

「しかし……
その名前には、聞き覚えがある……」

「なぜだ……！？」



エアリス
「……この村にザックスの家が
あるなんて知らなかったから
びっくりしちゃった」

クラウド
「知ってるヤツか？」

エアリス
「いつか話さなかった？
わたし、初めて好きになった人」

クラウド
「…………」

エアリス
「ザックス……
ソルジャー・クラス1ST。
クラウドと同じ」

クラウド
「クラス1STなんて何人も
いないはずだ。
でも俺は知らないな」

エアリス
「別にかまわないの。
むかしのことだしね。
ただ、行方不明だから心配なだけ」

クラウド
「行方不明？」



エアリス
「女の子が大好きなヤツだったからね。
どこかで知り合った子と
仲良くなっちゃったのよ、きっと」

エアリス
「あれ？ どうしたの？」
それは心配だな
（やきもち……しっと……）

エアリス
「いいんだけど、べつに。
でも、ご両親にくらい連絡すれば
いいのにね」

エアリス
「行きましょ、クラウド」



クラウド
「知ってるのか？」

ティファ
「い、いいえ、知らないわ！」

クラウド
「いかにも知ってるって顔してるぞ」

ティファ
「知らないんだってば！」

クラウド
「わ、わかったよ」

ティファ
「…………」

ティファ
「でもさ、ソルジャーになるっ！
なんて言い残して村を出たなんて
まるでクラウドみたいね」

クラウド
「あのころは、そういうヤツが
たくさんいたんだろうな」

ティファ
「そんなたくさんのなかから
ソルジャーになるなんて
クラウド、えらいえらい」

「そんけいしちゃうなぁ……」
運が良かっただけさ
がんばったからな

ティファ
「けんそんしちゃってぇ！」

ティファ
「あのね……」

「クラウドがソルジャーになったの
私、自分のことみたいに
ほこらしいのよ」

ティファ
「クラウド
心配してくれてありがとう。」



クラウド
「神羅の兵器開発部部長
スカーレットのおでましか」



「チンケな魔晄炉には
チンケなマテリアしか
ないみたいね」

スカーレット
「ここの魔晄炉は失格ねえ」

「私が探してるのは
ビッグでラージでヒュージな
マテリアなのよ。
あなた知らない？」

ツォン
「……存じません。
さっそく調査します」

スカーレット
「おねがいね。
それがあれば究極の兵器が
つくれそうなのよ」

ツォン
「それは楽しみですね」

スカーレット
「宝条がいなくなったおかげで
私の兵器開発部に予算が
た〜っぷりまわってくるの」

ツォン
「うらやましいかぎりです」

スカーレット
「でもね、せっかく完璧な兵器をつくっても
あのバカのハイデッカーに
使いこなせるのかしら」

ツォン
「…………」

スカーレット
「あら、ごめんなさい！
ハイデッカーはあなたの上司だったわね！
キャハハハハ！」

ツォン
「…………」

スカーレット
「行きましょ！」

クラウド
「ビッグでラージでヒュージな
マテリア？」

「究極の兵器？
完璧な兵器？」

「神羅め、今度は何を始める
つもりなんだ……」

PART 10（→P.262）へつづく



CHAPTER 10 峡谷の戦士

MAIN STORY DIGEST

「ただいま～。ナナキ、帰りました～！」





一行は峡谷地帯を進み、レッドⅩⅢの故郷であるコスモキャニオンに到着。すると、ナナキと呼ばれたレッドⅩⅢは、性格が変わったように幼い言動を見せはじめた。彼を追って集落に入った一行に、レッドⅩⅢは谷を守る戦士としての使命を語り、クラウドたちと別れて故郷に残る意志を示す。



「星が星であるためには、精神エネルギーが必要なんじゃ」



クラウドたちが集落の天文台を訪れると、レッドⅩⅢが星命学の権威ブーゲンハーゲンにこれまでの旅の報告をしていた。ブーゲンハーゲンの勧めで、星命学の基礎を映像とともに復習するクラウドたち。ティファはウェポンと接触した経験を踏まえた考えを語るが、ブーゲンハーゲンには珍説として聞き流されてしまう。

その日の夜、年に一度の「星送りの儀」と呼ばれる儀式が行なわれた。儀式の場でエアリスは、セトラの末裔としての過酷な自分の過去と、現在の仲間たちへの想いを告白する。儀式ののち、ブーゲンハーゲンはレッドⅩⅢに試練を課すと告げ、彼をギ族の洞窟へ連れていく。



「ずっと、いっしょにいられるように、
良い人でいよう。そう思っています。
ふつうの人生は、無理でも」



襲いくる亡霊を退けながらギ族の洞窟を進んでいったレッドⅩⅢは、洞窟の最奥部で、谷を捨てた臆病者と思いこんでいた父の真の姿――石化してもなお谷を守りつづける戦士セトの勇姿を目の当たりにする。そして、ブーゲンハーゲンに背中を押され、レッドⅩⅢが旅をつづける決意を固めたとき、石化したセトの瞳から涙がこぼれ落ちた。





「行け、ナナキよ！　この谷で、ジジイ色に染まるな。
目が曇り、耳も詰まってしまったわしのかわりに
世界を見てくるのじゃ！」

父と子が互いを想い合う光景に一行が心打たれたのもつかの間、赤黒い瘴気を帯びた亡霊ギ・ナタタクが現れ、ギ族の里へとクラウドたちを招き入れる。よそ者ゆえライフストリームへ帰れないギ族は、一族を無に帰すために生み出した黒マテリアを、セトラの手から取りもどすようクラウドたちに依頼してきた。



「どうか、黒マテリアを
我らの元に返していただきたい」



ギ族の里からもどり、古代種の神殿についての情報を集めようとする一行は、ケット・シーの提案で、神羅の端末があるニブルヘイムを目指すことに。5年前に焼け落ちた故郷を思うと、クラウドとティファの胸中は複雑だったが、覚悟を決めて空路での帰郷を果たす。

「ニブルヘイム！　あそこやったら、
確実に神羅の端末があります」

CHAPTER 10
峡谷の戦士
進行チャート

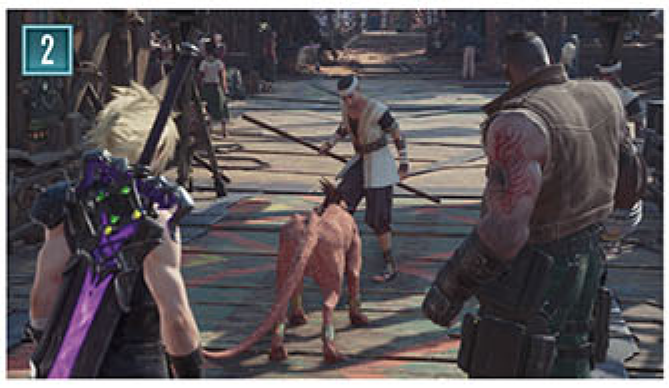


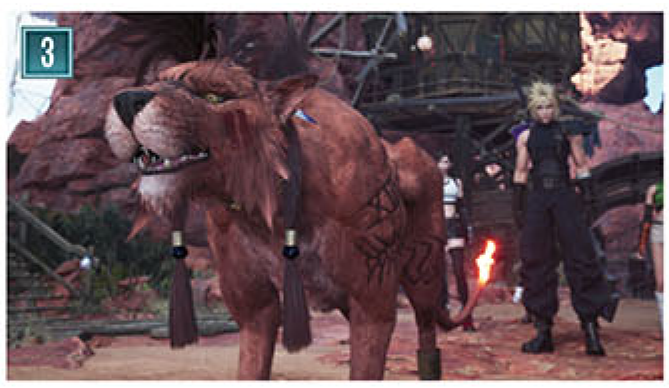
STORY INDEX

MAIN STORY









CHAPTER START

場所 コスモエリア(→P.388)

BATTLE MEMBER　クラウド　ほか2名

1 コスモ空港　Lv.36

- シドと別れてコスモキャニオンへ向かう
  - システム タイニーブロンコ(→P.332)
  - システム コスモエリアのチョコボ(空チョコボ／→P.333)
  - サブ コスモエリアのクエスト❶
  - サブ フーブ・デ・チョコボ(※1)

POINT コスモエリアに着いたあとから、ブロンコ航空の飛行機「タイニーブロンコ」を自由に利用できるようになる。各地の空港に設置されているテレボックスを調べて狼煙を上げると、タイニーブロンコが飛んできて、シドに300ギルを支払えば訪れたことのあるエリアまで運んでもらえるのだ。ただし、グラスランド：グリン牧場およびジュノン：ガボン牧場には、ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」をクリアしたあとでなければ移動できない。

場所 コスモキャニオン(→P.396)

2 迎えの谷

- レッドXIIIがブーゲンハーゲンのもとへ向かう

BATTLE MEMBER　クラウド　ほか2名

※レッドXIIIは選択不可
※手順2の直後はクラウド、バレット、ティファに変更になる

3 学びの宿

- レッドXIIIと話す

4 悟りの宿

- 天文台連絡エレベーターのレバーを操作してコスモ天文台へ向かう

次ページへ

※1……コスモエリアのクエスト❶「空駆けるチョコボ」を進める必要がある

STORY INDEX

MAIN STORY
- 故郷への道
- ナナキの帰郷
- 聖地巡礼
  - レッドⅩⅢの行方
- 天文台の見学
  - 書物の山
  - 天然マテリア
  - 記録計
  - 天体模型
  - 魔晄探知器
  - 気流発生器
  - 映像投影器
  - 望遠鏡
  - 星の声
- 星命学の復習
- 星命学セミナー
  - セミナーの案内人
- 星送りの儀
- 賢者の導き
- 試験の準備
- 封じられた洞窟

EXTRA
- ブーゲンハーゲンの贈り物









前ページより

5 コスモ天文台

- ブーゲンハーゲンと話す
- 天望室へのぼったあとに研究室へもどり、伝声管を調べて星の悲鳴を聞く
- ブーゲンハーゲンについていき、星命学習器で星命学の基礎を復習する

POINT 天文台では、階段をのぼって最上階の天望室へ行ってから中層の研究室まで引き返してくると、伝声管から音が聞こえてきて物語が進む。それまでのあいだは、天文台にある下記のものを調べることができ、調べると「STORY」に項目が登録される。

手順5で調べると「STORY」に項目が登録されるもの

書物の山	天然マテリア	記録計	天体模型
魔晄探知器	気流発生器	映像投影器	望遠鏡

POINT 星命学習器による星命学の基礎の復習を終えて天文台を出ると、EXTRAエピソード「ブーゲンハーゲンの贈り物」が発生し、貴重品倉庫に入れば達成となる。

6 悟りの宿

- セミナーの案内人についていく

7 セミナー会場

- セミナーに参加する

8 コスモキャンドル

- 星送りの儀を見守る仲間たちと話したあと、エアリスに近づく
- 儀式が終わったあと、ブーゲンハーゲンについていく

好感度 星送りの儀がはじまる前には、エアリスをのぞく4人の仲間たち(バレット、ティファ、レッドⅩⅢ、ユフィ)と会話でき、選んだ選択肢に応じて好感度が上がる。また、4人のうちの3人と話したあとにエアリスに近づくと星送りの儀がはじまり、儀式の途中で選んだ選択肢に応じてエアリスの好感度が上昇するのだ(→P.705)。

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

9 無用の道

- ブーゲンハーゲンと話して、ナナキの試験を受けることにする

次ページへ

STORY INDEX









前ページより

場所 ギ族の洞窟(→P.254)

10 輪廻の螺旋

- ブーゲンハーゲンについていき、エレベーターのレバーを操作する

11 畏怖の岩穴

- バレットが試験の見届け人に選ばれる

BATTLE MEMBER　レッドXIII　バレット

12 欺の石室

- ロープを切って扉を開ける

POINT 先へ進むための扉は、岩を登ってロープをかみ切ると開く。ロープを切る前に扉を調べていなかった場合は、「STORY」に「立ちふさがる扉」が登録されない。

13 戯の広間

- ギ族の遺物をブーゲンハーゲンに鑑定してもらう
  バトル ギ族の亡霊・槍
- 赤軍神の石像をくわえたまま先に進む

POINT レッドXIIIは、L2ボタンで落ちている道具を口にくわえて運べる。戯の広間では下の表のものが拾えるので、ブーゲンハーゲンのもとに運んで鑑定してもらおう。赤軍神の石像を持っていくと、ギ族の亡霊・槍とのバトルが発生し、倒すと先に進めるようになる。なお、ギ族の亡霊・槍を倒したあとも、手順21を行なうまでは、下の表のものを鑑定してもらうことが可能だ。

戯の広間で拾えるもの

場所	拾えるもの	鑑定結果
像の右側	禍々しい矢	ギ族のお守り
像の左側手前	謎の骨	魔獣の背骨
像の左側奥	石ころ	クリムゾンタイト
左の足場	木の棒	バオバブの木
右手前の足場	古びたマテリア	『かいふく★3』マテリア
右奥の足場	戦士の武具	マジックカラー
中央奥の足場	赤軍神の石像	赤軍神の石像



←赤軍神の石像は、戯の広間の先で使うので、ギ族の亡霊とのバトルが終了したら、忘れずに口にくわえて持っていこう。

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

- 試験の準備
- 封じられた洞窟
- 試験開始
  - 立ちふさがる扉
  - 最初の試験
- 石像の声
  - 赤の祭壇
  - 赤軍神の石像
  - 緑の祭壇
  - 黄の祭壇
- 己の真実
  - 第一の関門
  - 怒の門
  - 第二の関門
  - 恨の門
  - 第三の関門
  - 向こう岸へ
  - 壊れた留め具
- 戦士の審判
- ギの願い
- ギ族の里
  - マテリアハンターの意地
- 地上へ
  - 助手の案内
- 黒マントの来訪
- 空路での帰郷


15


16


17


18

前ページより

順不同

14 儀の祭壇

- 赤の祭壇に赤軍神の石像を設置する
- 黄の祭壇に黄軍神の石像を設置する

POINT 儀の祭壇には4つの祭壇があり、赤、緑、黄の3色の祭壇に同じ色の石像を設置すれば、先に進めるようになる。赤軍神の石像と黄軍神の石像は祭壇のそばに落ちているので、その場で拾って祭壇に設置すればOK。なお、赤軍神の石像を最後まで設置しないでいると、「STORY」に「赤軍神の石像」が登録される。



←手順13のあと、戯の広間から赤軍神の石像をくわえて持ってきていれば、石像は赤色の祭壇のそばに落ちている。

15 宿怨の祠

- 緑軍神の石像をくわえて儀の祭壇まで運ぶ

バトル ギ族の亡霊・槍

16 儀の祭壇

- 緑の祭壇に緑軍神の石像を設置する

17 怒の門

Lv. 37

- 第一の関門を開ける(→P.258)

バトル ギ族の亡霊・槍+ギ族の亡霊・弓

POINT 第一の関門では、チェーンをくわえずに30秒ほど待っていると、「STORY」に「怒の門」が登録される。

18 恨の門

- 第二の関門を開ける(→P.258)

バトル ギ族の亡霊・槍+ギ族の亡霊・魔+ギ族の亡霊・弓

POINT 第二の関門では、チェーンを限界まで引っ張って巻きもどされるのを2回くり返すと、「STORY」に「恨の門」が登録される。

19 哀の門

- 第三の関門を開ける(→P.259)

POINT 第三の関門では、高台の上で鎖を引っ張らずに約90秒待つと、「向こう岸へ」が「STORY」に登録される。同様に、門の横にあるチェーンを限界まで引っ張って巻きもどされるのを2回くり返すか、留め具を設置する台座を調べると「壊れた留め具」が登録される。

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

～

- ◆ 試験の準備
- ◆ 封じられた洞窟
- ◆ 試験開始
  - ✓ 立ちふさがる扉
  - ✓ 最初の試験
- ◆ 石像の声
  - ✓ 赤の祭壇
  - ✓ 赤軍神の石像
  - ✓ 緑の祭壇
  - ✓ 黄の祭壇
- ◆ 己の真実
  - ✓ 第一の関門
  - ✓ 怒の門
  - ✓ 第二の関門
  - ✓ 恨の門
  - ✓ 第三の関門
  - ✓ 向こう岸へ
  - ✓ 壊れた留め具
- ◆ 戦士の審判
- ◆ ギの願い
- ◆ ギ族の里
  - ◆ マテリアハンターの意地
- ◇ 地上へ
  - 助手の案内
- ◇ 黒マントの来訪
- ◇ 空路での帰郷

EXTRA CHAPTER

MAIN STORY

EPISODE 5

- ◆ ビッグスの誘い
- ◆ 新生アバランチ
- ◆ うちに帰ろう







前ページより

20 議の円卓

バトル ギ・ナタタク(→P.640)

入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】赤き戦士の伝記 第14巻

21 戦士の壁

- 試験の合否を確認する
- ギ・ナタタクについていく

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

22 岐の道

- 船に乗る

EXTRA CHAPTER

場所 伍番街スラム

BATTLE MEMBER ザックス

23 廃屋～野外集会所

- ビッグスについていく

24 エアリスの家

- エアリスの家に入る

場所 ギ族の里(→P.261)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

25 惑いの道

バトル ギ族の亡霊・槍×3

次ページへ

STORY INDEX


28


30


31


32

前ページより

26 憂いの道

バトル ギ族の亡霊・槍×2＋ギ族の亡霊・弓

27 癒しの道

バトル ギ族の亡霊・槍＋ギ族の亡霊・魔×2＋ギ族の亡霊・弓

28 宝珠の祭壇

- ギ・ナタタクから黒マテリアの奪還を頼まれる

場所 ギ族の洞窟 (→P.254)

29 戦士の壁

- 助手についていき、エレベーターのレバーを操作して出口へ向かう

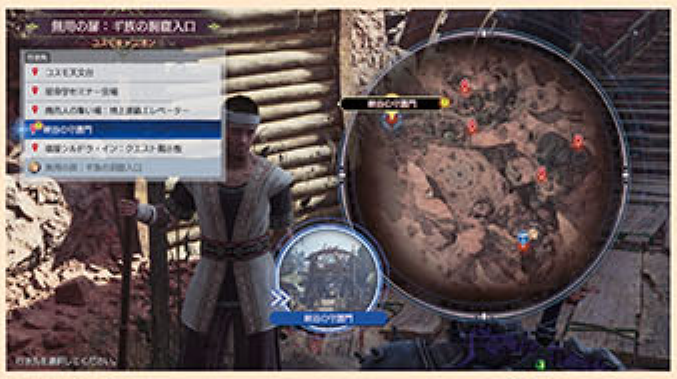
場所 コスモキャニオン (→P.396)

30 無用の道

- ブーゲンハーゲンから神羅の端末について聞く

システム 星命学徒の案内人による移動

POINT ギ族の洞窟から集落にもどると、コスモキャニオン内で便利な移動手段が利用可能になる。案内人と話せば集落の主要な場所へ瞬時に移動できるので、迎えの谷へ行くときにも利用するといい。



⬅迎えの谷へ向かう場合は、行き先を「峡谷の守護門」にすれば、近くまで瞬時に行ける。

31 迎えの谷

- 黒マントの男に近づく

サブ コスモエリアのクエスト❷〜❹(※1)

サブ ガンビットギアーズ

場所 コスモエリア (→P.388)

32 コスモ空港 Lv.39

- テレボックスを調べてシドを呼び、ニブルエリアへ向かう

CHAPTER CLEAR

※1……クエスト❹「さまよう亡霊」は、クエスト❸「星を巡る命の営み」をクリアしたあとに発生する

ギ族の洞窟

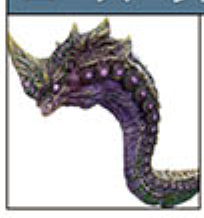
壊せるオブジェクトの中身

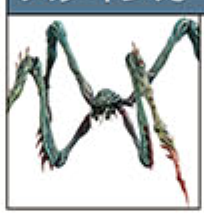
- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 手榴弾
- クモの糸
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)

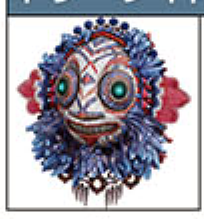
採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱⬆
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト⬆
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材⬆
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木⬆
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘
- 【★6】星の祝福⬆

エネミーデータ

ニーズヘッグ

P.618
レベル • 37
HP • 2437
弱点 • 炎

スティンガー

P.618
レベル • 37
HP • 3583
弱点 • 炎、雷

トゥーサイド

P.618
レベル • 37
HP • 4299
弱点 • 氷

ギ族の亡霊・槍

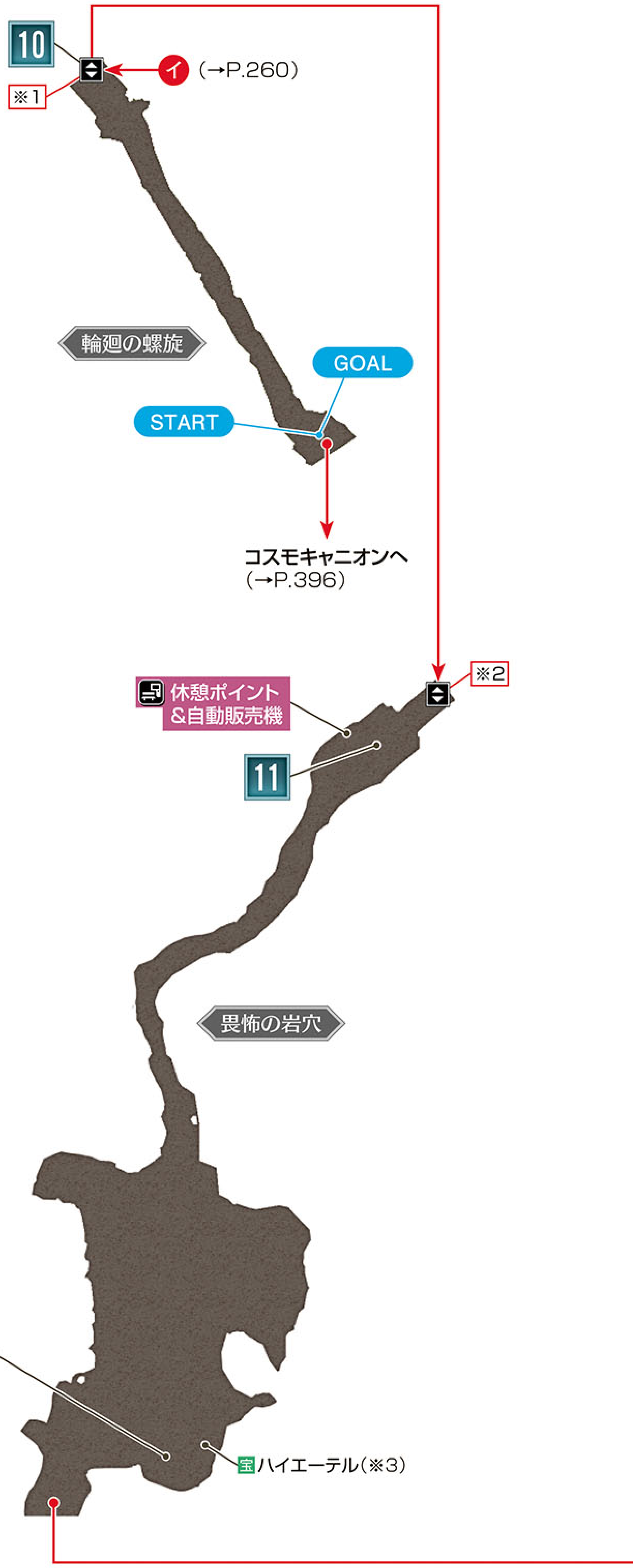
P.618
レベル • 37
HP • 4299
弱点 • 炎

ギ族の亡霊・弓

P.618
レベル • 37
HP • 3583
弱点 • 炎

ギ族の亡霊・魔

P.618
レベル • 37
HP • 2150
弱点 • 炎

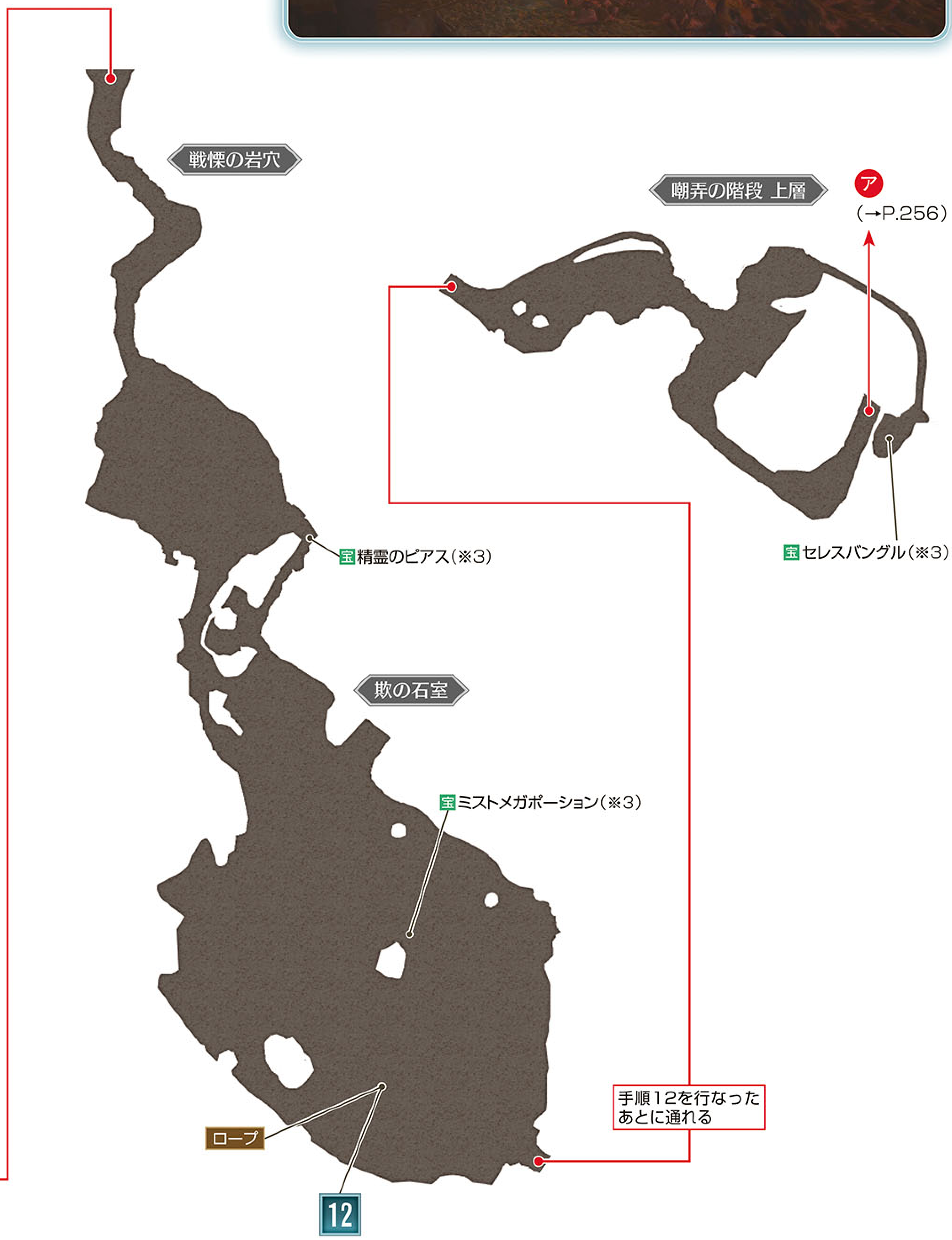


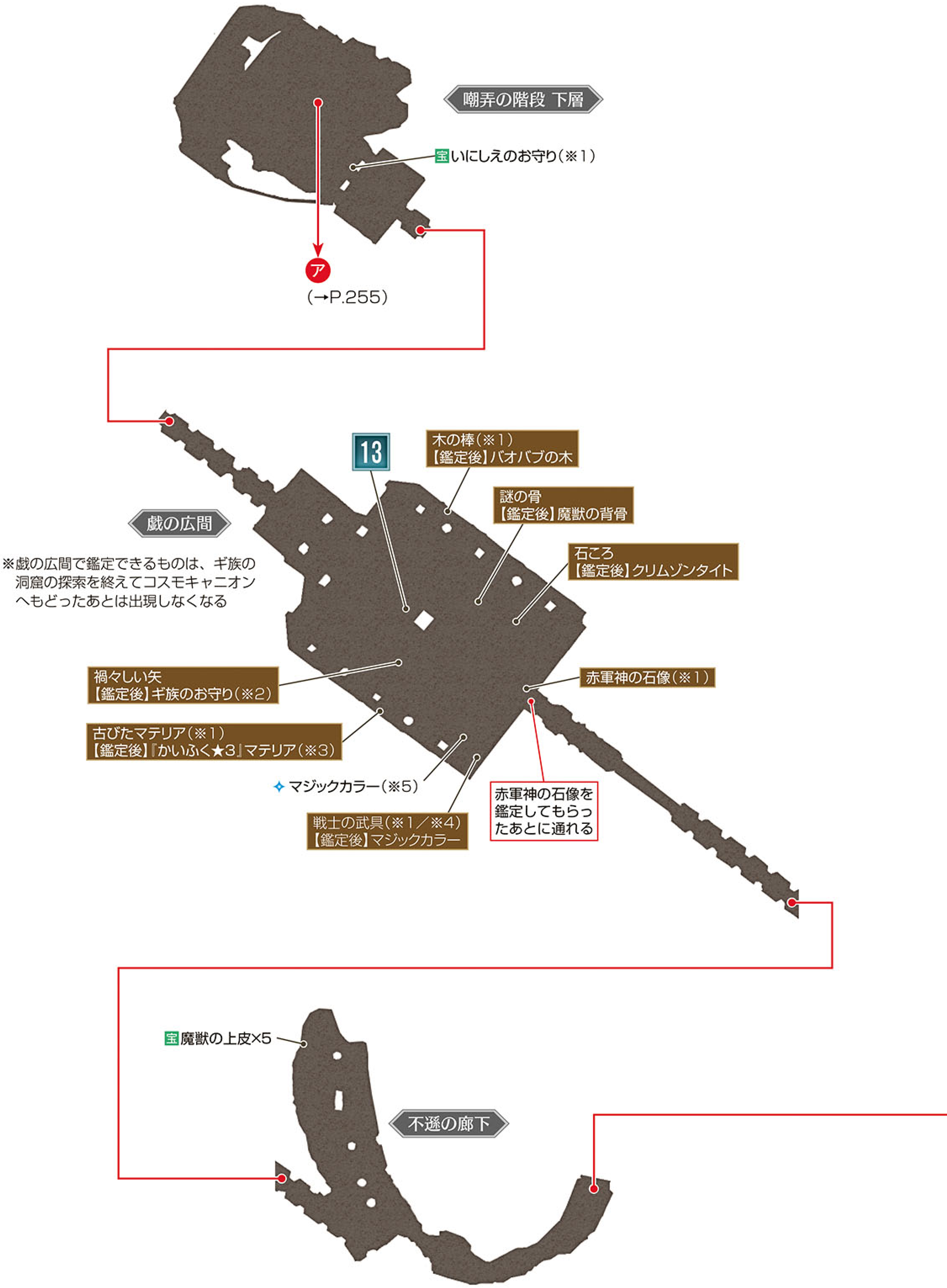
POINT レッドXIIIは、光っている壁を壁走りで自由に登れる。高い場所にあるアイテムなどは、壁走りを使って取りに行こう。ただし、バレットは壁を移動できないため、レッドXIIIが壁走りで遠くへ移動すると、パーティが一時的にレッドXIIIだけになるので注意。



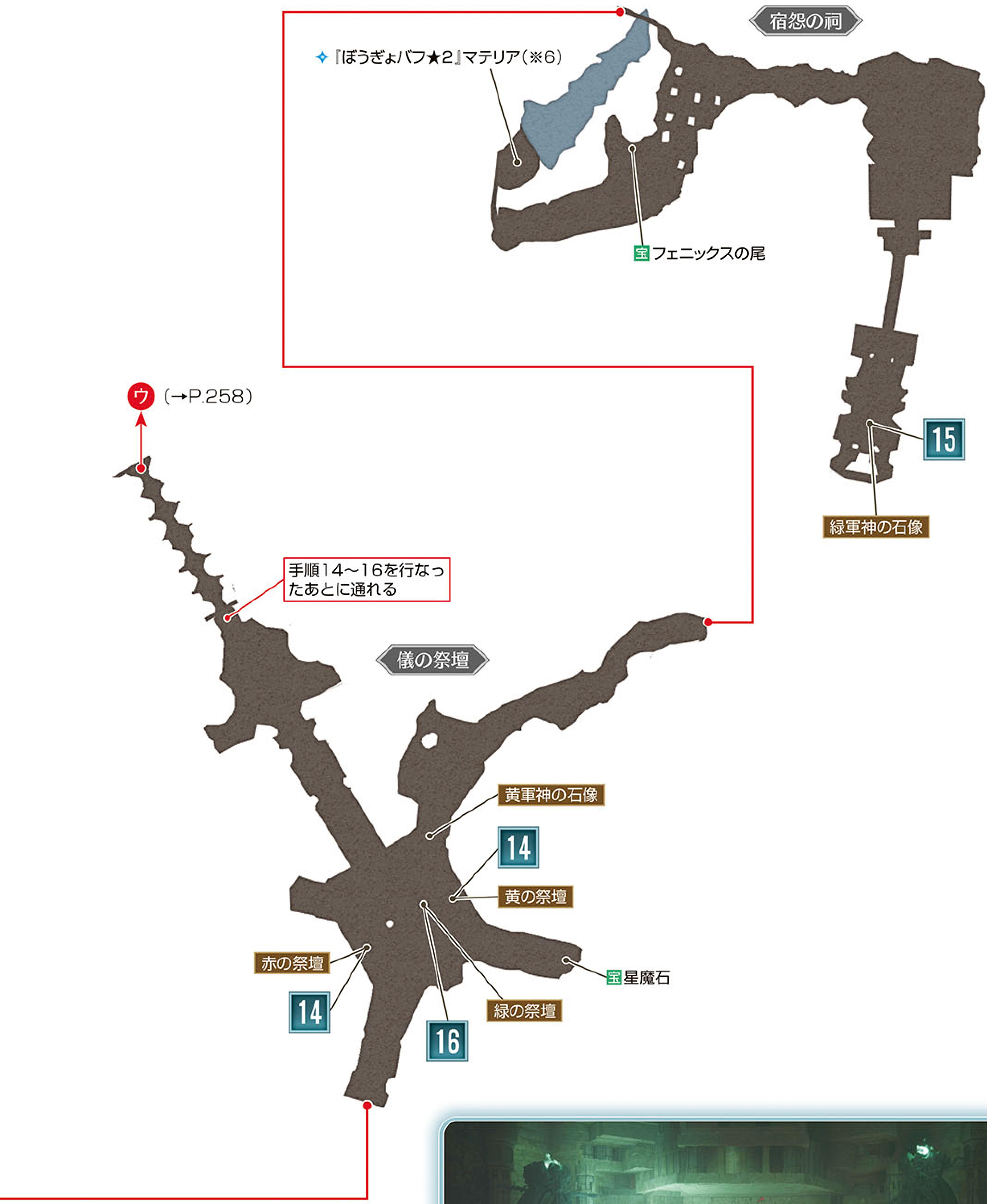
※1……ギ族の里からコスモキャニオンへもどったあとは、行き先を「ギ族の洞窟 入口」と「ギ族の洞窟 戦士の壁」から選んで移動できる
※2……ギ族の里からコスモキャニオンへもどったあとは、行き先を「地上 無用の扉」と「ギ族の洞窟 戦士の壁」から選んで移動できる
※3……高い場所にあり、光っている壁をレッドXIIIが壁走りで登ることで入手できる




戦慄の岩穴
嘲弄の階段 上層
ア
(→P.256)
宝 精霊のピアス(※3)
宝 セレスバングル(※3)
欺の石室
宝 ミストメガポーション(※3)
手順12を行なった
あとに通れる
ロープ
12



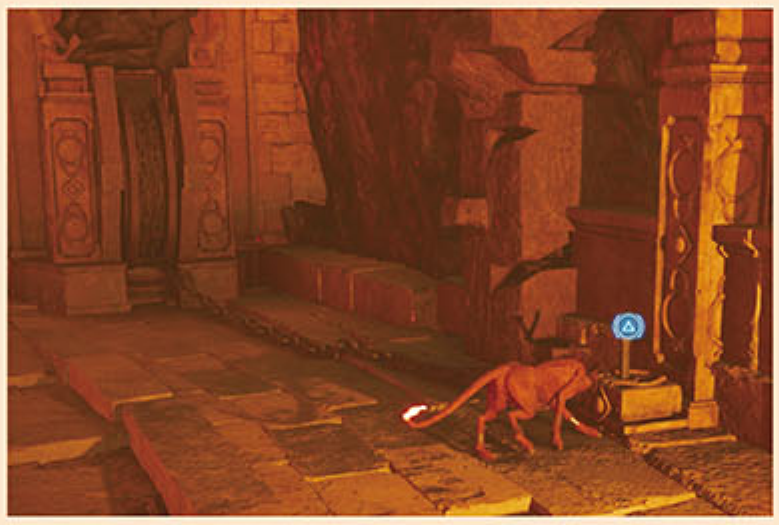
※1……高い場所にあり、光っている壁をレッドXIIIが壁走りで登ることで入手できる
※2……チャプターセレクト時は、禍々しい矢を鑑定したことがあるとポーションになる
※3……チャプターセレクト時は、古びたマテリアを鑑定したことがあると『かいふく★1』マテリアになる
※4……チャプターセレクト時は、すでにマジックカラーを所持していると出現しない
※5……マジックカラーを所持していない状態で、ギ族の洞窟の探索を終えたあとのみ出現。拾うときにマジックカラーを所持していると5500ギルになる





※6……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『ぼうぎょバフ★1』マテリアになる

POINT 第二の関門ではチェーン末端の装置が壊れており、限界までチェーンを引っ張っても自動で固定されない。チェーンを口から放すと同時に門が閉まってしまうので、下の写真の要領で門を開けよう。

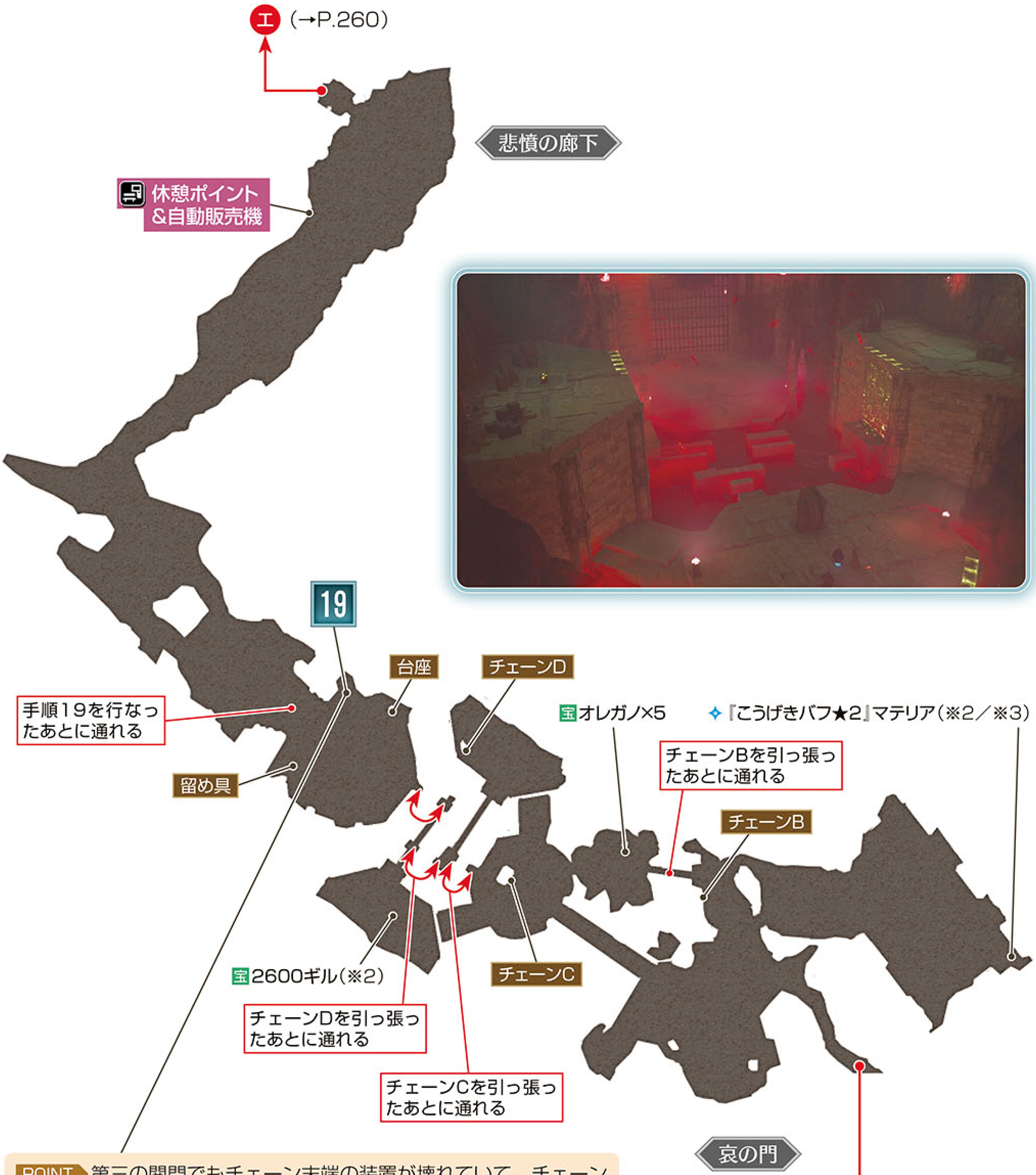


⬅チェーンをくわえた状態で、右わきにある留め具を調べれば、チェーンを留め具に引っかけて固定させることが可能。



POINT 第一の関門では、チェーンをくわえて限界まで引っ張ると、門が開いたまま固定されて通れるようになる。

※1……すでに所持していると5500ギルになる



POINT 第三の関門でもチェーン末端の装置が壊れていて、チェーンが自動で固定されないうえ、チェーンの留め具も見当たらない。じつは、留め具は門のそばに落ちているので、それを台座に設置してからチェーンを引っ張り、留め具に引っかければOKだ。



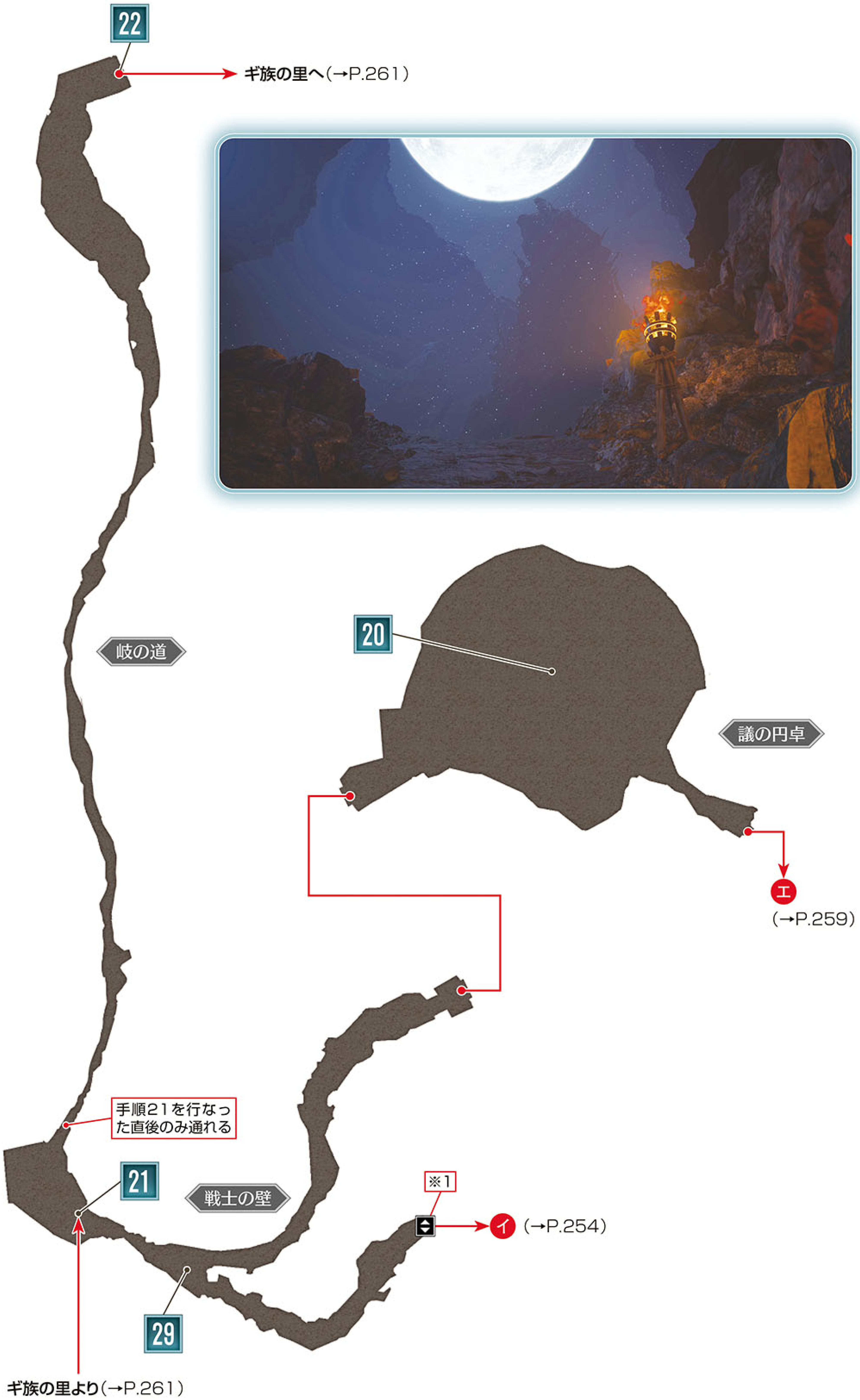
⬆チェーンを引っ張る前に、落ちている留め具をくわえて台座まで持っていこう。



⬆留め具をくわえたまま台座を調べて留め具を設置したら、そこにチェーンを引っかける。

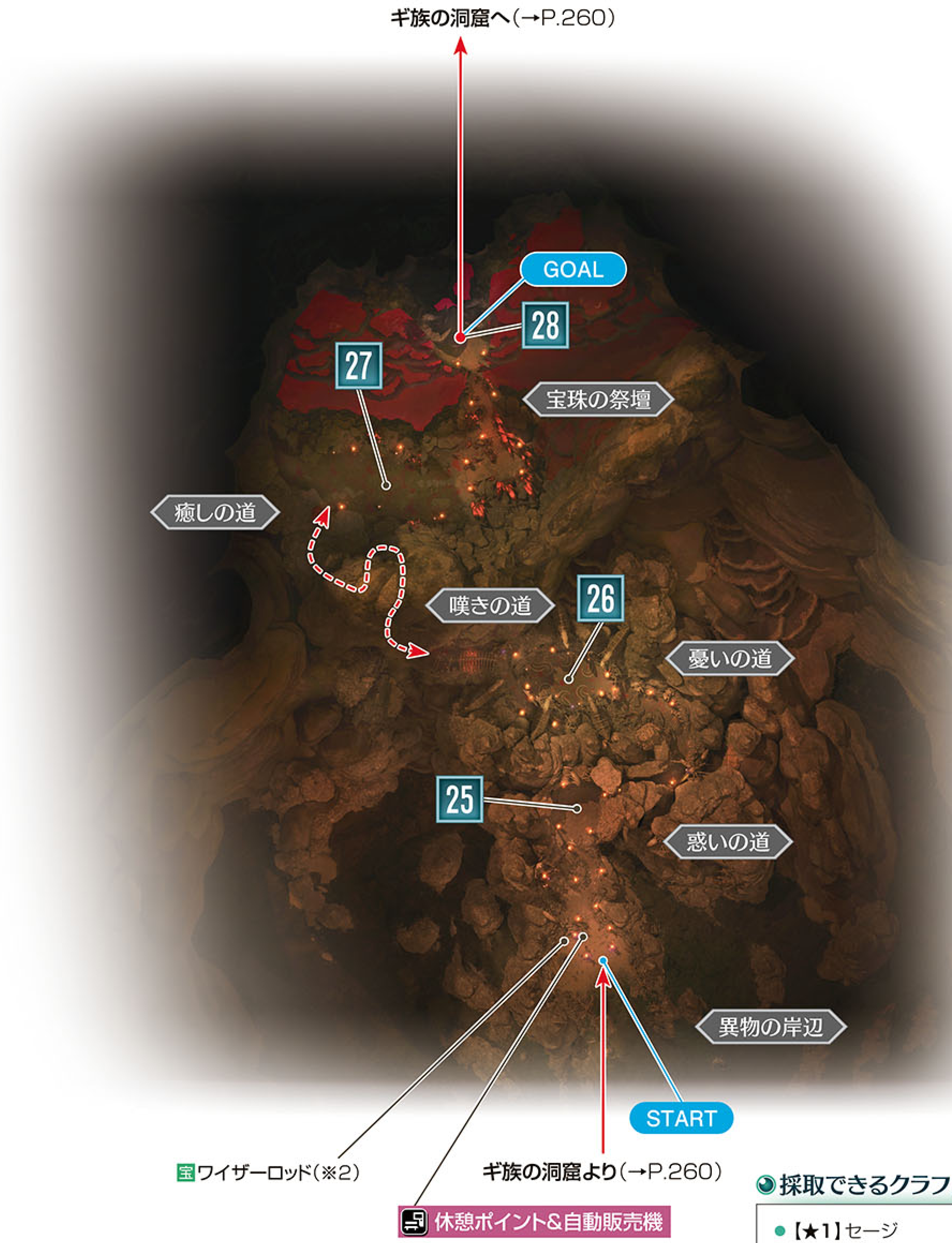
※2……高い場所にある　※3……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『こうげきバフ★1』マテリアになる

INDEX



※1……ギ族の里からコスモキャニオンへもどったあとは、行き先を「地上 無用の扉」と「ギ族の洞窟 入口」から選んで移動できる

コスモエリア　ロケーションマップ　ギ族の里



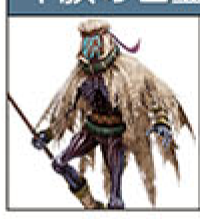
採取できるクラフト素材

- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム



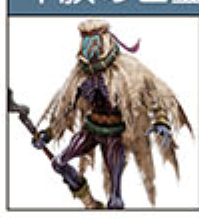
エネミーデータ

ギ族の亡霊・槍 P.618



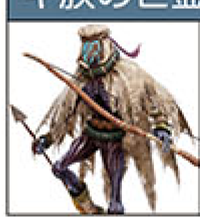
レベル ● 37
HP ● 4299
弱点 ● 炎

ギ族の亡霊・魔 P.618



レベル ● 37
HP ● 2150
弱点 ● 炎

ギ族の亡霊・弓 P.618



レベル ● 37
HP ● 3583
弱点 ● 炎

※2……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになり、入手したことがなくショップでワイザーロッドを購入していた場合は4500ギルになる

Original『FFVII』Playback PART 10

コスモキャニオン～ギ族の洞窟

レッドXIIIことナナキが帰郷を果たし、それまで背伸びして隠していた本来の性格が明らかに。天文台で星命学の基本を教わるときには、立体ホログラフィで投影された映像にパーティメンバーが思い思いの感想を述べる。

PART 9（→P245）より

コスモキャニオン





「おお、ナナキ！
無事だったか！」

クラウド
「……ナナキ？」



「では、語らせていただきましょう」

「ここには世界中から
『星命学』を求める人々が
あつまってきます」

「んが！
今は定員いっぱいなので
中には入れてあげられません」

レッドXIII
「その人たちには
ほんのちょっとだけ
世話になったんだ。
いれてあげてよ」

「……そうでしたか。
ナナキがほんのちょっとだけ
世話になりましたか。
では、どうぞおはいり下さい」

クラウド
「ナナキというのは？」

「ナナキはナナキ。
かれの名前です」



レッドXIII
「私の一族はこの美しい谷と
星を理解する人々を
守ってくらしてきた」

レッドXIII
「だが勇ましい戦士であった母は死に
ふぬけの父は逃げだし
一族は私だけになってしまった」

クラウド
「ふぬけの父？」

レッドXIII
「ああ。
父は見下げたふぬけ野郎だ」

レッドXIII
「だから、ここを守るのは
残された私の使命だ。
私の旅はここで終わりだ」

「お～い！ ナナキ～！
帰ったのか～！」

レッドXIII
「いまいくよ！ じっちゃん！」



「なんでも知ってる
すごいじっちゃんさ」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ。
ナナキがちょっとだけ
世話になったようじゃの」

ブーゲンハーゲン
「ナナキはまだまだ子供だからのう」

レッドXIII
「やめてくれよ、じっちゃん！
オイラはもう48歳だよ」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ。
ナナキの一族は長命じゃ」

「48歳といっても人間の年で考えれば
まだ15、6歳くらいのものじゃ」

クラウド
「15、6歳！？」

ブーゲンハーゲン
「無口で考え深い。
あんたはナナキのことを
立派な大人だと思っていたのかな？」



「はやくじっちゃんたちを
守れるようになりたかったんだよ」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ。
いかんな、ナナキ。
せのびしてはいかん」

ブーゲンハーゲン
「せのびをすると
いつかは身をほろぼす」

ブーゲンハーゲン
「天にとどけ、星をもつかめとばかりに
つくられた魔晄都市。
あれを見たのであろう？」

ブーゲンハーゲン
「あれが悪い見本じゃ。
上ばかり見ていて
自分の身のほどを忘れておる」



クラウド
「……星が死ぬ？」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ。
明日か100年後か……
それほど遠くはない」

クラウド
「どうしてそんなことが
わかるんだ？」

ブーゲンハーゲン
「星の悲鳴が聞こえるのじゃ」

クラウド
「これは？」

ブーゲンハーゲン
「天に輝く星の音。
こうしているうちにも星は生まれ、死ぬ」

クラウド
「今のは？」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ。
この星のさけびじゃ」

「痛い、苦しい……
そんなふうに聞こえるじゃろ？」

レッドXIII
「クラウドたちは星の命を救うために旅をしているんだ」

「じっちゃんのじまんのアレを見せてやったらどうかな」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ！星を救う！ ホーホーホウ！」

「そんなことは不可能じゃ。人間なんぞに何ができる」

ブーゲンハーゲン
「しかし、なんじゃ。わしのじまんのアレを見るのはけしてムダではなかろう」



「ホレ、そこにたつんじゃよ」



ブーゲンハーゲン
「ほほ、そうじゃろう。これがワシのじまんの実験室じゃ」

「この宇宙の仕組みが全てこの立体ホログラフィシステムにインプットされておる」

エアリス
「あっ！ 流れ星！」





エアリス
「うわ〜、ステキ」



「さて、そろそろ本題に入ろうかの」

ブーゲンハーゲン
「人間は……いつか死ぬ。死んだらどうなる？」

「身体は朽ち、星に帰る。これは広く知られているな。では、意識、心、精神はどうじゃ？」

「じつは精神も同じく星に帰るのじゃな」

「人間だけではない。この星、いや宇宙に生きるものすべてひとしく」

「星に帰った精神はまざりあい、星をかけめぐる」

「星をかけめぐり、まざり、分かれ『ライフストリーム』と呼ばれるうねりとなる」

「ライフストリーム……すなわち星をめぐる精神的なエネルギーの道じゃな」

「『精神エネルギー』この言葉を忘れてはいかん」

「新しい命……子供たちは精神エネルギーの祝福を受けてうまれてくる」

「そして、時が来て、死にまた星に帰る……」

「むろんいくつかの例外はあるがこれがこの世界の仕組みじゃ」

「いろいろ話してしまったがまあ、これを見たらわかるじゃろう」







精神エネルギーのおかげで木や鳥や人間は……

いやいや生き物だけではない。星が星であるためには精神エネルギーが必要なんじゃ。

その精神エネルギーがなくなったらどうなる？



ブーゲンハーゲン
「……これが星命学の基本じゃな」

クラウド
「精神エネルギーが失われると星が滅びる……」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ。精神エネルギーは自然の流れの中でこそその役割を果たすのじゃ」

「むりやり吸い上げられ加工された精神エネルギーは本来の役割を果たさん」

クラウド
「魔晄エネルギーのことを言ってるのか？」

ブーゲンハーゲン
「魔晄炉に吸い上げられずんずん減っていく精神エネルギー」

「魔晄炉によって過度に凝縮される精神エネルギー。魔晄エネルギーなどと名づけられ使いすてられているのは、すべて星の命じゃ」

「すなわち魔晄エネルギーはこの星を滅ぼすのみ……じゃ」



レッドXIII
「オイラが本当に子どものころだ。あの日も、やっぱりみんなでこの火をかこんで……」

レッドXIII
「やっぱり話すのや〜めた」

クラウド
「どうしたんだ？」

レッドXIII
「オイラの両親のことだからさ」

「母さんの話をするとオイラの胸はほこらしい気持ちではちきれそうになる」

「それはいいんだ。でも、父親のことを思い出すとオイラの胸は怒りで……」

次ページへつづく

前ページより



レッドⅩⅢ
「当たりまえだよ。
あいつは……母さんを見殺しにしたんだ」

レッドⅩⅢ
「ギ族が攻めてきたとき
あいつは1人で逃げ出した。
母さんと谷の人たちを放り出してさ！」

ブーゲンハーゲン
「……来るがよい、ナナキ。
おまえにみせたいものがある」

レッドⅩⅢ
「……？」



ブーゲンハーゲン
「これでよし。
さあ、入った入った」

レッドⅩⅢ
「あれ？
じっちゃんが案内して
くれるんじゃないの？」

ブーゲンハーゲン
「な～に言うとるんじゃ。
ちょっとばかり危険だと
言うたじゃろ」

「年寄りに先を行かせるのか？
わしは後ろからついていくよ」

ギ族の洞窟



「ここにいるのはみな
ギ族の亡霊じゃ。
ある戦士に倒された、な」

レッドⅩⅢ
「ある戦士……？」

ブーゲンハーゲン
「しかし、死してなおギ族の憎悪の
精神は消えず、ライフストリームに
帰ることすらこばんでいるのじゃ……」

「先はまだ長いぞ、ホーホーホウ」



「ギ族はわしらより体も大きく
なにより残忍じゃ。
ここから攻め入られたら
ひとたまりもなかったじゃろう」

レッドⅩⅢ
「…………」

ブーゲンハーゲン
「さあ、先へ進もうかの」



「次から次へと襲いかかってくる
ギ族と戦いながら……」

レッドⅩⅢ
「じっちゃん……
その戦士って……」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ……
あと少し、じゃな」



レッドⅩⅢ
「じっちゃん、こいつは……！？」

ブーゲンハーゲン
「死してなお……
ギ族の亡霊が……
よどんだ大気のように……」

「これは……いかん！！」





「ナナキもいつのまにか、
ずいぶん強くなっていたんじゃな」

レッドⅩⅢ
「へへへ……そうかな？」

ブーゲンハーゲン
「やはりお前を連れてきたのは
間違いではなかったようじゃ……」

「さ、お前に見せたいものは
すぐそこじゃよ」



ブーゲンハーゲン
「……その戦士はここで
ギ族と戦った」

「ギ族が一歩たりとも
コスモキャニオンに
入りこめないようにな」

ブーゲンハーゲン
「そして自分は
二度と村へもどることは
なかった……」

ブーゲンハーゲン
「見るがいいナナキ。
おまえの父、戦士セトの姿を」





ブーゲンハーゲン
「セトはあそこでギ族と戦いつづけた。
この谷を守りつづけた」

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

ブーゲンハーゲン
「ギ族の毒矢で体を石にされても……
ギ族がすべて逃げだしたあとも……
戦士セトはここを守りつづけた」

「いまもこうして守りつづけている」

レッドXIII
「いまも……」



「それがおまえの父親セトじゃ」

レッドXIII
「あれが……あれがセト？
……！？
母さんはこのことを？」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ……知っておったよ。
2人はあの時、わしに頼んだんじゃ。
この洞窟は封印してくれとな」

ブーゲンハーゲン
「わし1人で封印し
そのことは誰にも話してはいけない」

「こんな洞窟のことは
忘れた方が良いから、と言ってな」

レッドXIII
「…………」

ブーゲンハーゲン
「……クラウド。
勝手を言ってすまないが
わしら、2人きりにしてくれんかの」



レッドXIII
「じっちゃん！？」

ブーゲンハーゲン
「聞くのじゃ、ナナキ」

ブーゲンハーゲン
「クラウドたちは星を救うなどと
言っておるな」

「正直なところ、そんなことが
できるとは、わしには思えん」

「この星のすべての魔晄炉を止めても
星の死は、ほんの少しのびるだけじゃ。
セフィロスとやらを倒しても同じこと。
かたちあるものは必ず滅す、じゃ」



「こんなにも星が苦しんでいるのに
星の一員、いや、星の一部である
わしらにできることは本当に
何もないのか、とな」

ブーゲンハーゲン
「結果はどうなろうと
何かやることが大切なのではないか？」

「わしは運命を
受け入れすぎるのではないか？」

ブーゲンハーゲン
「だが、何かをするには
わしは年をとりすぎた……」

「ことしで130歳じゃよ。
ホーホーホウ、じゃ」

ブーゲンハーゲン
「だからナナキよ、行けい！
わしの代わりにすべてを見とどけるんじゃ」

レッドXIII
「じっちゃん……」

ブーゲンハーゲン
「おまえがここを離れる前に
どうしても父親の真実の姿を
見せておきたかったんじゃ……」

ブーゲンハーゲン
「わしが生きてるうちに
おまえが帰ってきてよかったわい」

レッドXIII
「じっちゃん……さみしいこと言うなよ。
じっちゃんがいなくなるなんて
オイラ……」

ブーゲンハーゲン
「ホーホーホウ。
わしはもうじゅうぶん生きたよ」

レッドXIII
「じっちゃん！
生きててくれなくちゃダメだ！」

レッドXIII
「オイラは見とどける」

「星がどうなるのかを見とどけて
そして帰ってくる。
じっちゃんに報告するために」

ブーゲンハーゲン
「ナナキ……」



「その名にはじない戦士に
なって帰ってくる！
だから、じっちゃん！」



レッドXIII
「セト……
父……さん……」



コスモキャニオン



エアリス
「ここで、お別れね。
レッドXIII……」

バレット
「しかたねえさ。
……けっこう頼りになる
やつだったんだけど、な」



クラウド
「うん？」



クラウド
「どうしたんだ？」

レッドXIII
「オイラ、少しだけ大人になった。
そういうこと！」

PART 11（→P.282）へつづく



CHAPTER 11 見知らぬ故郷

MAIN STORY DIGEST



5年前に燃え落ちたはずのニブルヘイムは、何事もなかったかのように存在していた。神羅が事件を隠蔽するために村ごと作り直したことを察し、ティファは怒りをにじませる。

「クラウド、見て。ほら、これ、新しいよ」







村役場の端末では、求めていた情報は得られなかった。神羅屋敷の端末を使用するために必要なカードキーを求めて、クラウドはティファとユフィとニブル魔晄炉へ向かう。道中でクラウドは、ザックスのことを思い出したとティファに告げ、親友すら忘れてしまうほどに自身の劣化が進んでいるのかと恐れを抱く。

「ザックスは友達だった。
それなのに忘れるなんて」



ニブル魔晄炉に到着したクラウドたちは、神羅とウータイの戦闘の痕跡を発見する。カードキーの持ち主であるムラサキ課長も戦闘に巻きこまれたのか、魔晄炉内で息絶えていた。クラウドたちがカードキーを入手すると、魔晄炉の端末に通信してきたケット・シーが、遠隔操作で神羅屋敷の解錠を行なう。



「バッチリですわ！
先に屋敷へ向かって、端末探しときます」







先に神羅屋敷に入っていたケット・シーたちと合流したクラウドは、地下で自称警備員のヴィンセントと出会う。端末の使用許可を得てケット・シーが作業しているあいだ、引き寄せられるように研究室の様子をながめていたクラウドは、強烈な頭痛に襲われた。その直後、一行はヴィンセントに銃口を突きつけられる。

「その部屋への立ち入りを
許可した覚えはない」



一行は魔獣へ姿を変えて襲ってきたヴィンセントを退けるが、彼は何も語ろうとはしなかった。目当ての神殿に関する情報は端末で得られたため、神羅屋敷をあとにするクラウドたち。そこへ、宝条の細胞投与手術を受けたローチェが、クラウドとの最後の戦いに挑むべく現れた。激闘のすえ、劣化が急速に進んだローチェは、うつろなる黒マントの一員となってその場を去っていく。



古代種の神殿に入るのに必要なキーストーンの手がかりを求めて、一行はゴールドソーサーを目指すことに。狼煙が上がったニブル空港へ向かうと、シドがクラウドたちを待っていた。シドはエアリスがイファルナの娘だと気づくと、彼女に協力を申し出る。さらに、セフィロスと因縁のあるヴィンセントがふらりと現れ、クラウドたちに同行するのだった。

「オレにできること、なんかねえか？
力になりたいんだ」

INDEX

CHAPTER 11
見知らぬ故郷
進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY
- ニブルヘイムを目指す
- 神羅の端末
- 変わりはてた村
  - 5年前の記憶
- 出発の準備

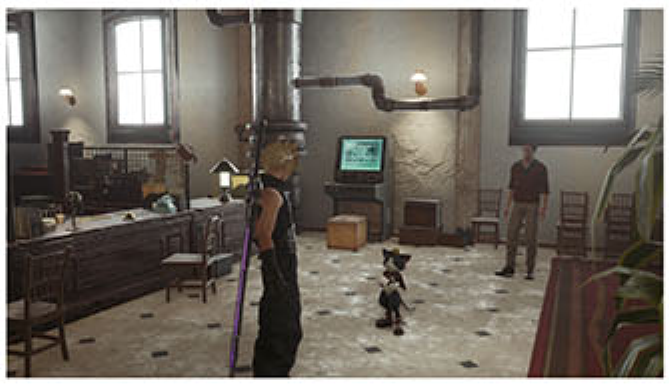
CLOUD
- ニブル魔晄炉へ
  - 新しい橋
  - 川岸の道
  - 魔晄の泉
  - パイプで降りる
  - あかないゲート
  - 壊れた柵
- ムラサキの安否

≈

EXTRA
- チョコボ草の収集家









CHAPTER START

場所 ニブルエリア (→P.398)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 ニブル空港 Lv.39

- シドと別れてニブルヘイムへ向かう
  - サブ ニブルエリアのクエスト❶
  - システム ニブルエリアのチョコボ(海チョコボ／→P.333)

場所 ニブルヘイム (→P.405)

2 給水塔広場

- 管理人と話す
- 村を散策しながら仲間の様子を見る
- 村役場にいるケット・シーと話したあと、村の出口へ向かう
- 村の出口で仲間たちと合流してニブル魔晄炉へ出発する

好感度 管理人と話したあとに下記の条件をすべて満たせば、村役場にいるケット・シーと話したあとに物語が進む。条件を満たすまでのあいだは、村の各所にいる仲間と会話ができ、選んだ選択肢に応じて好感度が上昇するのだ(→P.705)。

村の散策を終える条件
- 給水塔の前にいるエアリスと話して、給水塔にのぼる
- 宿屋の2階の客室に入ってザックスのことを思い出す

BATTLE MEMBER クラウド ティファ ユフィ

場所 ニブルエリア (→P.398)

3 グンスラー橋

- 新しくできた橋を渡る

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY
- 出発の準備

CLOUD
- ニブル魔晄炉へ
  - 新しい橋
  - 川岸の道
  - 魔晄の泉
  - パイプで降りる
  - あかないゲート
  - 壊れた柵
- ムラサキの安否

CAIT SITH
- 神羅屋敷潜入
- 端末のありか
- 牢屋からの脱出
  - ダクトを通る
- 囚われの仲間
  - 届かないスイッチ
- 脱出大作戦
  - リフトの障害物
  - あかないゲート
  - 発電機の起動レバー
  - 魔晄促進剤の投入
  - 電力不足のリフト


7


8


9


12

前ページより

場所 ニブル山(→P.273)

4 魔晄輸送プラント 第一層
- 台車を足場にして壊れた柵を跳び越える(→P.276)
  - バトル ダブルブレイン×2

5 ニブル魔晄炉連絡口
- エレベーターのボタンを押して上層へ移動する

6 ニブル魔晄炉 1F
- エレベーターのボタンを押して地下へ下りる

7 ニブル魔晄炉 B1F
- バトル ヴァリアントレイリー(→P.641)
- 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】占いガイドブック 第10巻

8 ニブル魔晄炉 炉心
- 倒れているムラサキ課長に近づく
  - 入手 ムラサキ課長の社員証

場所 ニブルヘイム(→P.405)

BATTLE MEMBER ケット・シー バレット エアリス

9 村役場(給水塔広場) Lv.40
- 神羅屋敷へ向かう

場所 神羅屋敷(→P.277)

10 前庭
- 正門を開けて屋敷に入る

11 リビング
- エレベーターのボタンを押して地下に下りる

12 地下洞窟
- 落とし穴で魔晄研究所に落とされる

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

≈

CAIT SITH

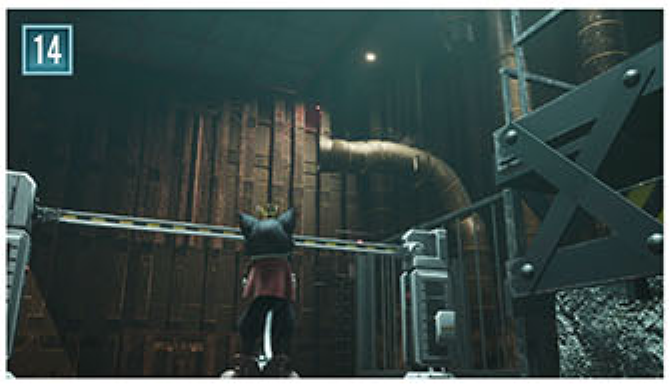
- 神羅屋敷潜入
- 端末のありか
- 牢屋からの脱出
  - ダクトを通る
- 囚われの仲間
  - 届かないスイッチ
- 脱出大作戦
  - リフトの障害物
  - あかないゲート
  - 発電機の起動レバー
  - 魔晄促進剤の投入
  - 電力不足のリフト
  - 重量測定リフト
  - リフト搭乗
- 解除キーの入力
- 扉の先へ
- 捜索再開
- 部屋の様子
- 長居は無用

≈

EXTRA

- ダクトの切り替え









前ページより

13 実験体飼育場

- 牢屋から脱出する(→P.278)

バトル ババヴェラウミュ

POINT ケット・シーは、R2ボタンでローリング移動ができ、その状態ならダクトを通り抜けられる。また、モーグリに乗っているときは、下の写真のようにL2ボタンで周囲にある箱をつかんで投げることが可能(下記の解説は左スティックモードでの操作方法)。これらのフィールドアクションを利用して、仲間たちを牢屋から助け出したのち、魔晄研究所内を進んでいこう。



↑L2ボタンで箱をつかんだあと、箱を投げ当てる目標の近くまで行ってカメラを向ける。



↑R1ボタンを押しながら左スティックで照準を目標に合わせ、■ボタンで箱を投げる。

14 輸送通路

- リフトの端末を調べる
- 箱を投げ当ててパイプを壊す(→P.278)
- リフトに乗って端末を操作し、上層に移動する

15 第一発電場〜第二発電場

- ローリング移動でダクトを通って奥の部屋に入る
- 発電機の起動レバーに箱を投げ当ててゲートを開ける(→P.279)

16 第三発電場

- 運搬ユニットに魔晄促進剤の箱を2個投げ入れてゲートを開ける(→P.279)
- リフトに乗って端末を操作し、上層に移動する

17 換気制御場 1F

- リフトの扉の端末を調べる

BATTLE MEMBER ケット・シー

18 換気制御場 1F

- ダクト切替装置に箱を投げ当てて、ブルーダクトを通行可能にする
- ローリング移動でブルーダクトを通って3階へ向かう

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

≈

CAIT SITH

- 神羅屋敷潜入
- 端末のありか
- 牢屋からの脱出
  - ダクトを通る
- 囚われの仲間
  - 届かないスイッチ
- 脱出大作戦
  - リフトの障害物
  - あかないゲート
  - 発電機の起動レバー
  - 魔晄促進剤の投入
  - 電力不足のリフト
  - 重量測定リフト
  - リフト搭乗
- 解除キーの入力
- 扉の先へ

- 捜索再開
- 部屋の様子
- 長居は無用

≈

EXTRA

- ダクトの切り替え
- 物資ボックスを狙え









前ページより

19 換気制御場 3F

- 1階のダクト切替装置に箱を投げ当てて、レッドダクトを通行可能にする
- ローリング移動でレッドダクトを通って物資管理場へ向かう

20 物資管理場 1F

- 箱を重量測定リフトに3個載せる
- 重量測定リフトにある箱を、壊すかリフトの外に投げて、リフトを2階に上昇させる

21 物資管理場 2F

- 端末を調べる
  - バトル イン＆ヤン(→P.620)
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】占いガイドブック 第11巻
- バレットとエアリスと合流する

BATTLE MEMBER ケット・シー バレット エアリス

22 物資管理場 2F

- リフトの端末を調べて上層へ移動する
- ベルトコンベアを流れてくる物資ボックスを壊す

POINT リフトで上層へ向かう途中でリフトが止まり、ベルトコンベアの上を物資ボックスがつぎつぎと流れてくるので、そばにある箱をぶつけて壊していこう。物資ボックスを直接狙うのではなく、1.5個分ほど右側に向かって箱を投げるのがコツだ。1分30秒以内に物資ボックスを10個壊せば、EXTRAエピソード「物資ボックスを狙え」を達成できるほか、デブモーグリのぬいぐるみが手に入る。

23 機密保管室

- 端末を調べる
- 扉を調べて解除キーを入力する(→P.281)

24 金庫室

- バトル ロストナンバー(→P.642)
- 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】占いガイドブック 第12巻
- エレベーターのボタンを押して上層へ移動する

25 地下洞窟

- クラウドたちと合流する

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

≈

CAIT SITH

- 神羅屋敷潜入
- 端末のありか
- 牢屋からの脱出
  - ✓ダクトを通る
- 囚われの仲間
  - ✓届かないスイッチ
- 脱出大作戦
  - ✓リフトの障害物
  - ✓あかないゲート
  - ✓発電機の起動レバー
  - ✓魔晄促進剤の投入
  - ✓電力不足のリフト
  - ✓重量測定リフト
  - ✓リフト搭乗
- 解除キーの入力
- 扉の先へ

- 捜索再開
- 部屋の様子
- 長居は無用
- 狼煙の合図
- ゴールドソーサー再訪


26


27


29


31

前ページより

BATTLE MEMBER　クラウド　ケット・シー　ほか1名

26 物置部屋

- ヴィンセントと話す

27 研究室～地下洞窟　Lv. 41

- 小部屋に入って奥に進む
  - バトル　ガリアンビースト(→P.643)
  - 入手　パーティ経験値50EXP、【HARD】占いガイドブック 第13巻

BATTLE MEMBER　クラウド　ほか2名

28 地下洞窟

- エレベーターに乗って地上にもどり、村へ向かう

場所　ニブルエリア(→P.398)

BATTLE MEMBER　クラウド

29 ニブルヘイム：ニブル山連絡口

- バトル　ローチェ(CH11)(→P.644)
- 入手　パーティ経験値50EXP、【HARD】剣技指南書 第13巻

場所　ニブルヘイム(→P.405)

BATTLE MEMBER　クラウド　ほか2名

30 給水塔広場

- 狼煙を見つける
  - サブ　ニブルヘイムのクエスト❷

場所　ニブルエリア(→P.398)

31 ニブル空港　Lv. 42

- シドと話してゴールドソーサーへ出発する

CHAPTER CLEAR

ニブル山



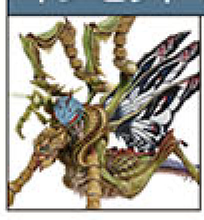
壊せるオブジェクトの中身

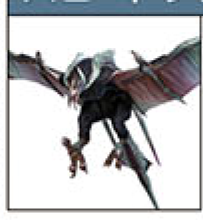
- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 手榴弾
- 【★6】クロム鉱
- 【★7】ムーンストーン
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)

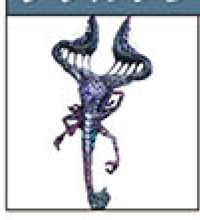
採取できるクラフト素材

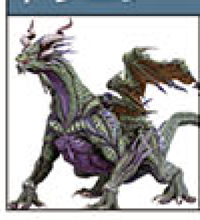
- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト
- 【★7】ムーンストーン↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム

エネミーデータ

インセクトキマラ
P.604

レベル ● 40
HP ● 1675
弱点 ● 氷

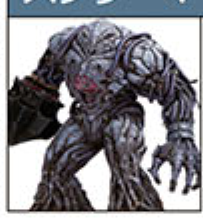
スピードサウンド
P.604

レベル ● 40
HP ● 1759
弱点 ● 風

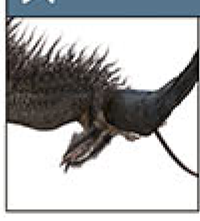
ダブルブレイン
P.604

レベル ● 40
HP ● 1675
弱点 ● ——

ドラゴン
P.620

レベル ● 40
HP ● 25125
弱点 ● 氷

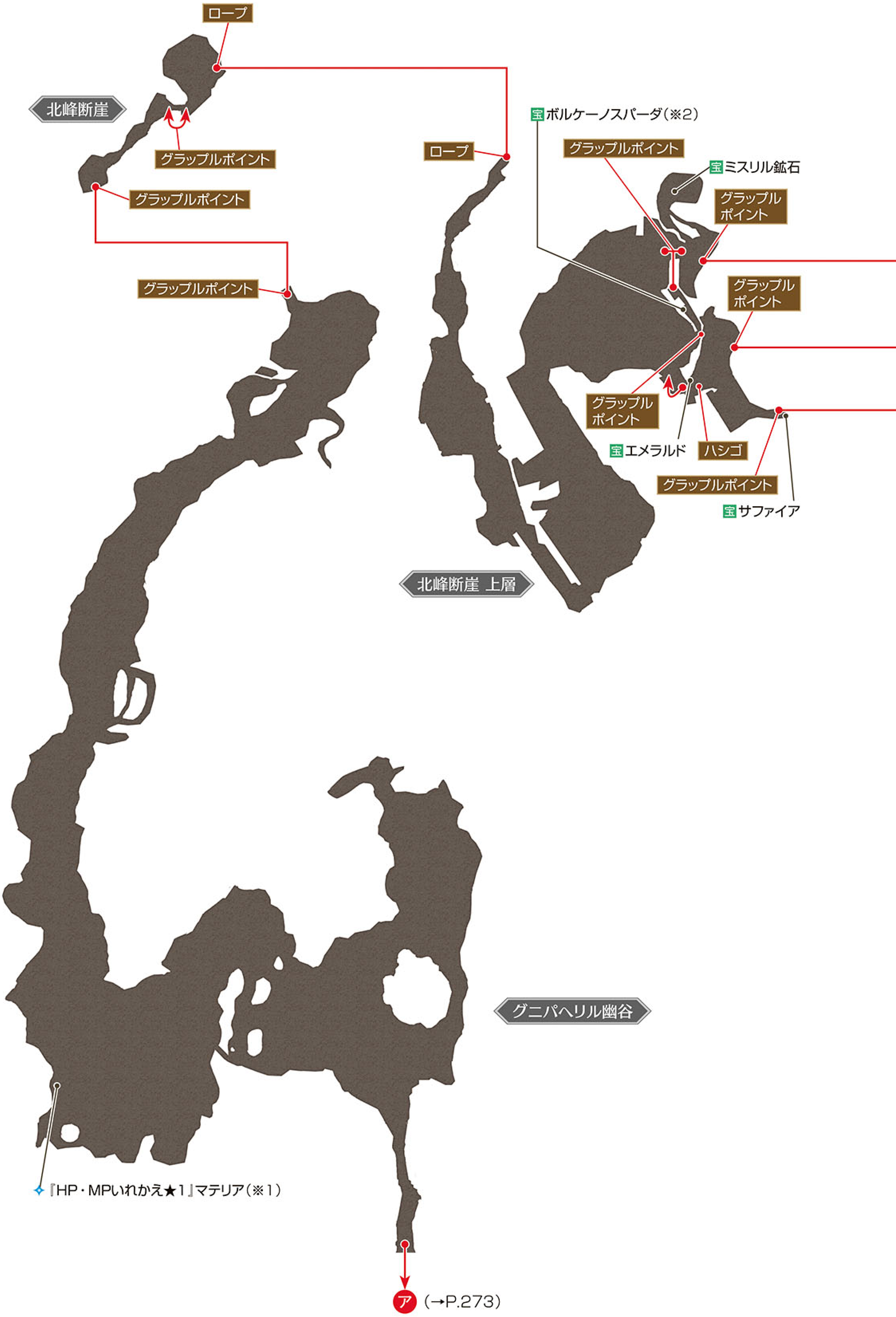
キュビルデュヌス
P.604

レベル ● 40
HP ● 1508
弱点 ● 氷

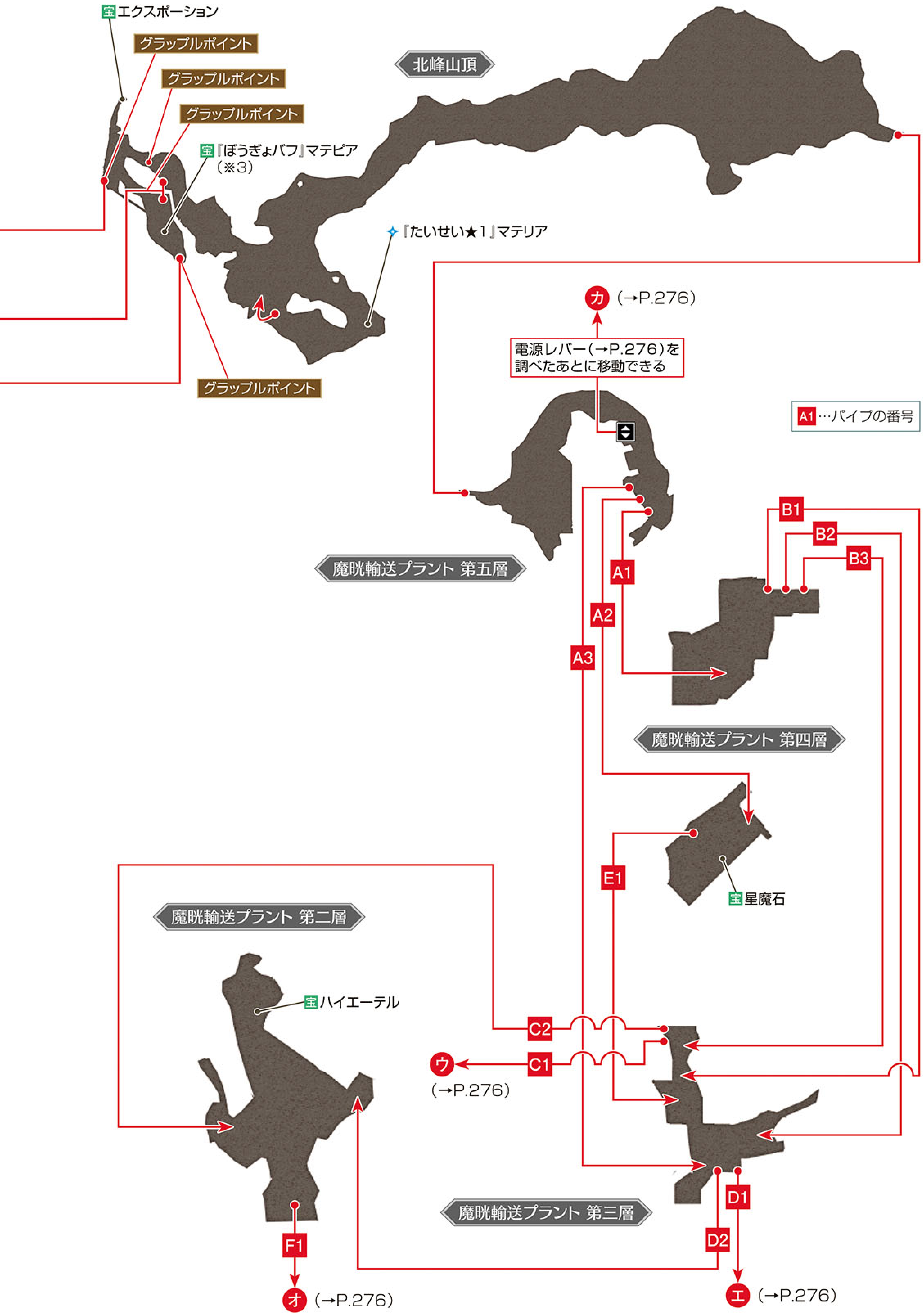
スクリーマー
P.604

レベル ● 40
HP ● 3350
弱点 ● 炎

ズー
P.604

レベル ● 40
HP ● 10888
弱点 ● 風

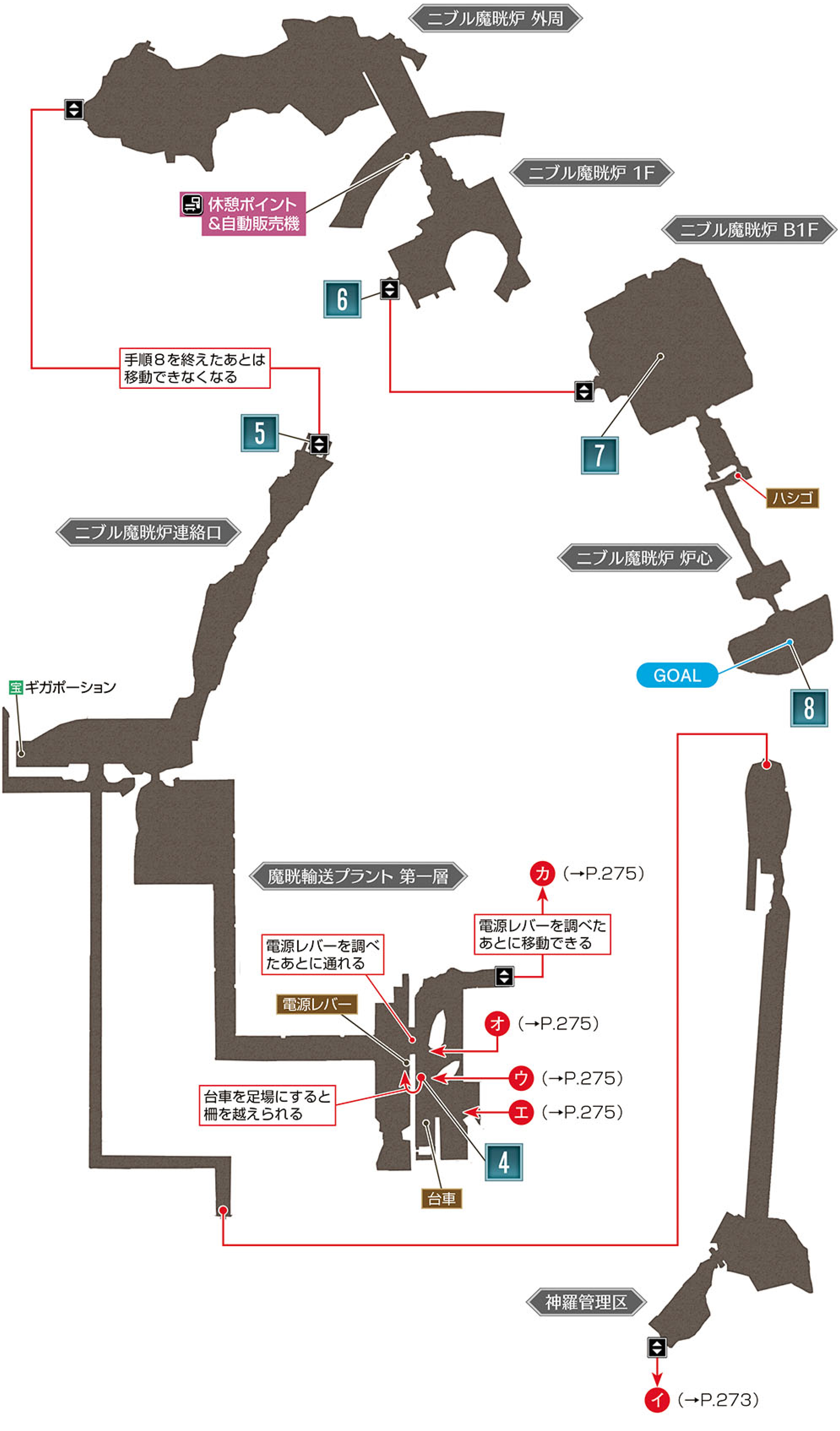
※1……すでに所持していると5500ギルになる



※1……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく★1』マテリアになる
※2……すでに所持していると5500ギルになる

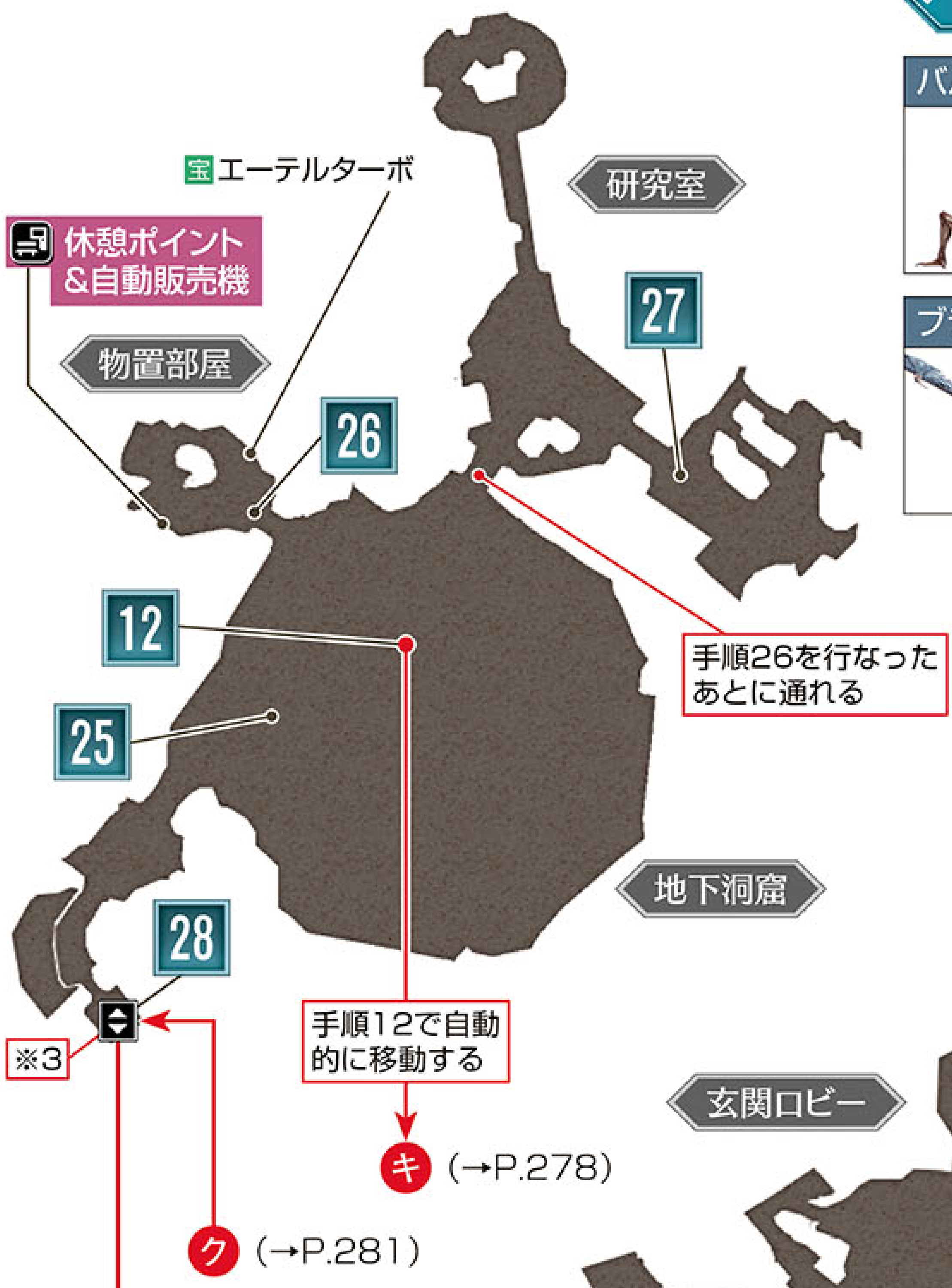


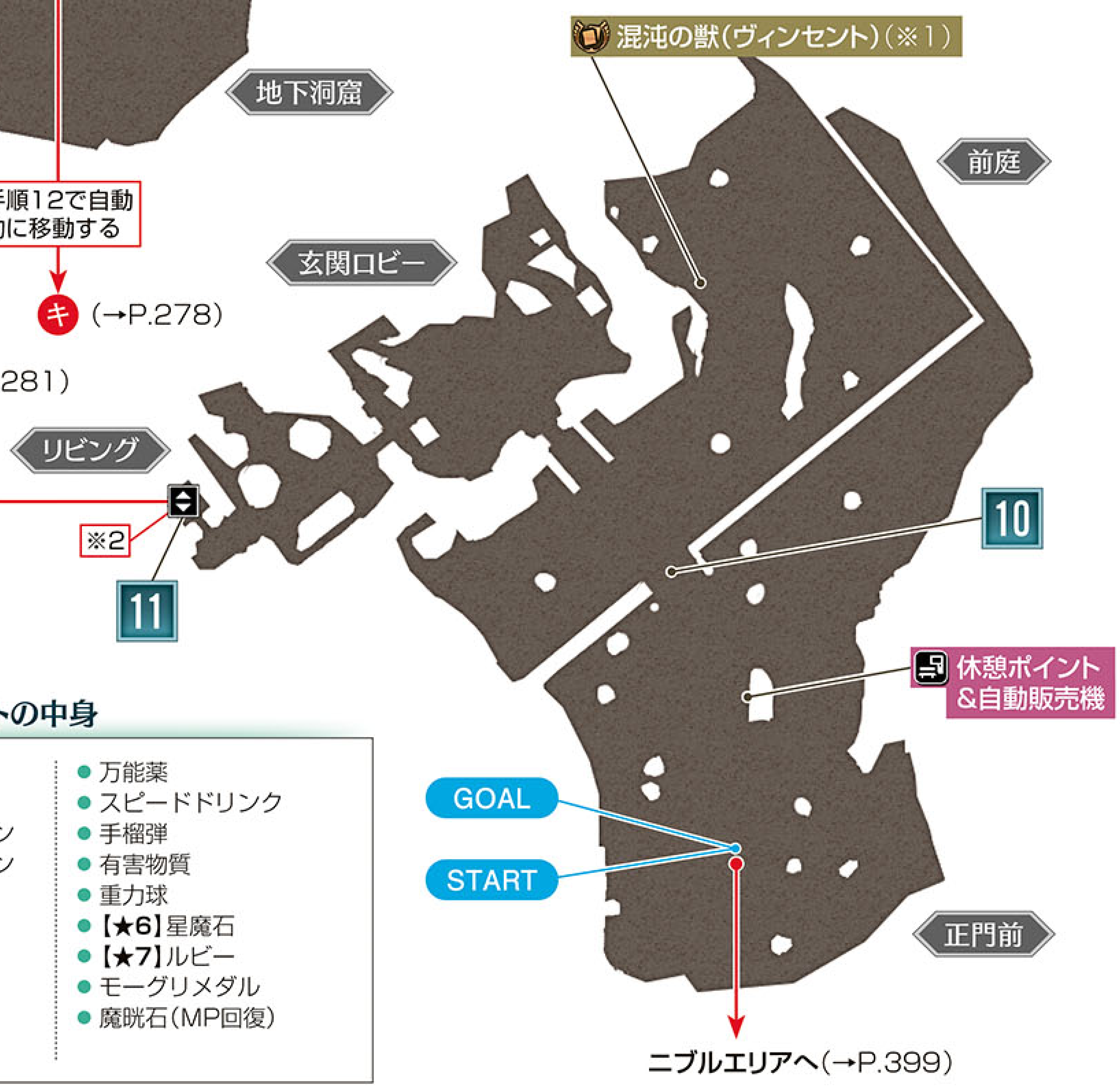
※3……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる



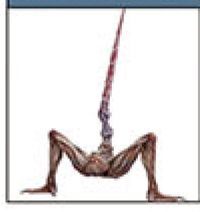
ニブル魔晄炉 外周
ニブル魔晄炉 1F
休憩ポイント
＆自動販売機
ニブル魔晄炉 B1F
6
手順８を終えたあとは
移動できなくなる
5
7
ハシゴ
ニブル魔晄炉連絡口
ニブル魔晄炉 炉心
GOAL
8
宝ギガポーション
魔晄輸送プラント 第一層
カ（→P.275）
電源レバーを調べた
あとに移動できる
電源レバーを調べ
たあとに通れる
電源レバー
オ（→P.275）
ウ（→P.275）
台車を足場にすると
柵を越えられる
エ（→P.275）
4
台車
神羅管理区
イ（→P.273）

神羅屋敷





エネミーデータ

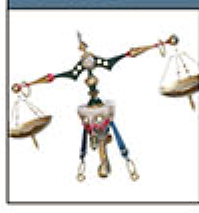
ババヴェラウミュ

P.620
レベル ● 42
HP ● 3522
弱点 ● 炎

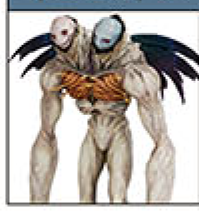
ファニーフェイス

P.620
レベル ● 42
HP ● 4403
弱点 ● 風

ブラックバット

P.620
レベル ● 42
HP ● 1409
弱点 ● 風

ジャッジ

P.620
レベル ● 42
HP ● 7925
弱点 ● 雷

イン&ヤン

P.620
レベル ● 42
HP ● 10566
弱点 ● 炎

壊せるオブジェクトの中身

- ハイポーション
- メガポーション
- ミストハイポーション
- ミストメガポーション
- エーテル
- ハイエーテル
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 興奮剤
- 鎮静剤
- 万能薬
- スピードドリンク
- 手榴弾
- 有害物質
- 重力球
- 【★6】星魔石
- 【★7】ルビー
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト
- 【★7】ムーンストーン↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘
- 【★6】星の祝福
- 【★7】星の啓示↑

※1……CHAPTER 12を開始したあと、かつクラウドがバウターランク10になったあとに対戦できる
※2……神羅屋敷の探索を終えたあとは、行き先を「地下1階 地下洞窟」と「地下最深階 魔晄研究所」から選んで移動できる
※3……神羅屋敷の探索を終えたあとは、行き先を「1階 神羅屋敷リビング」と「地下最深階 魔晄研究所」から選んで移動できる



POINT 端末を調べると、上層からリフトが下りてくるが、そのままだと曲がったパイプが邪魔になり、途中で停止してしまう。階段をのぼった先の一段高い場所から箱を投げてパイプを壊し、障害物を取りのぞこう。



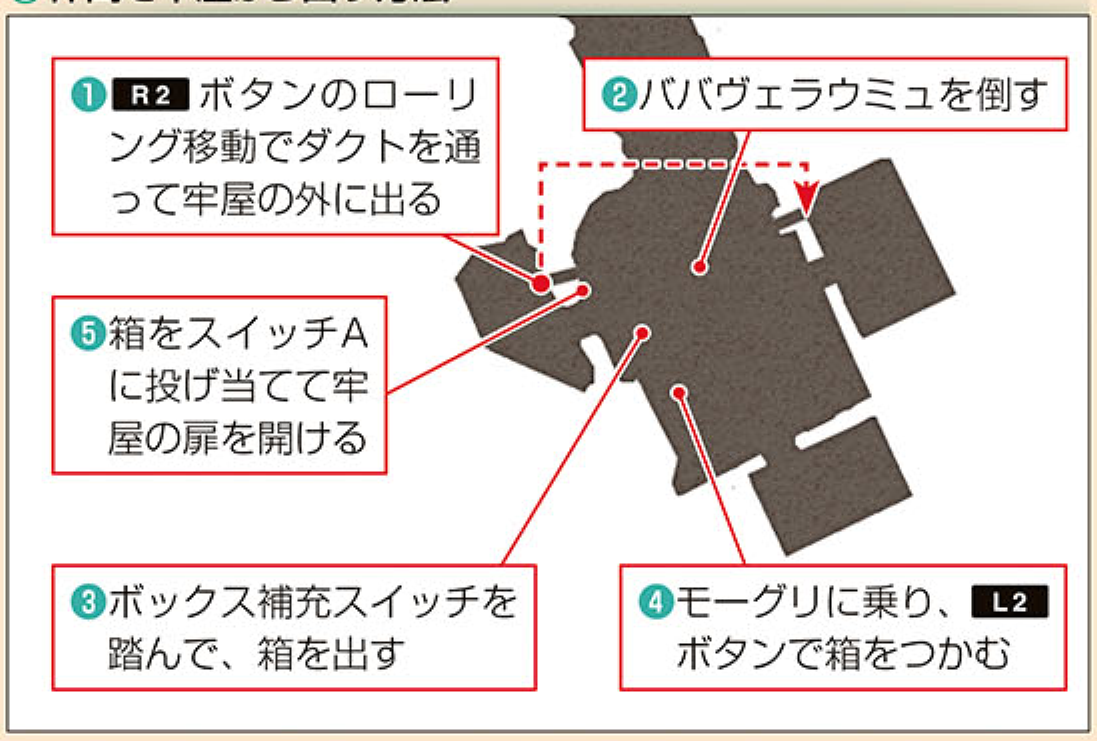


POINT 魔晄研究所には、白色の神羅ボックスが各所に置かれている。この箱は中身が決まっており、壊すと通常の神羅ボックスよりもやや高級なものが手に入るのだ。ただし、高い場所にあることが多いので、ケット・シーが箱を投げ当てて壊そう。なお、一度壊したものは、チャプターセレクト時に壊しても中身が手に入らない。



POINT 下記の手順で仲間たちを牢屋から出せば、先に進める。

仲間を牢屋から出す方法



POINT 青白く点滅しているパネルはボックス補充スイッチで、上に乗るたびに箱が落ちてくる。投げる箱がなくなってしまった場合に利用しよう。

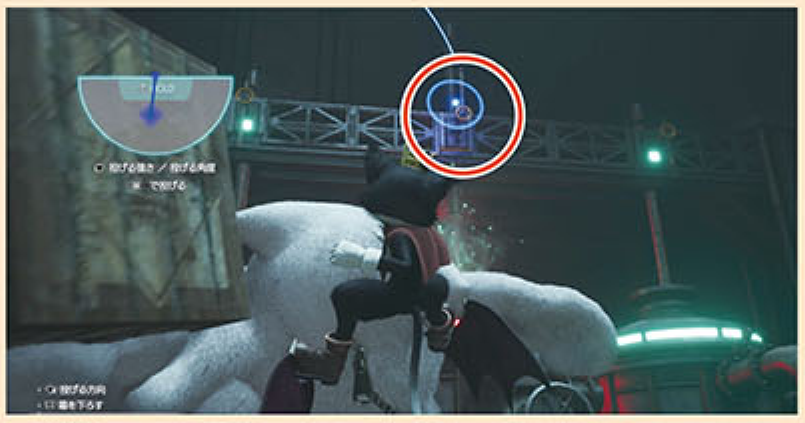


※1……箱をスイッチAに投げ当てたあとに通れる　※2……箱をスイッチBに投げ当てたあとに通れる
※3……すでに所持していると5500ギルになる

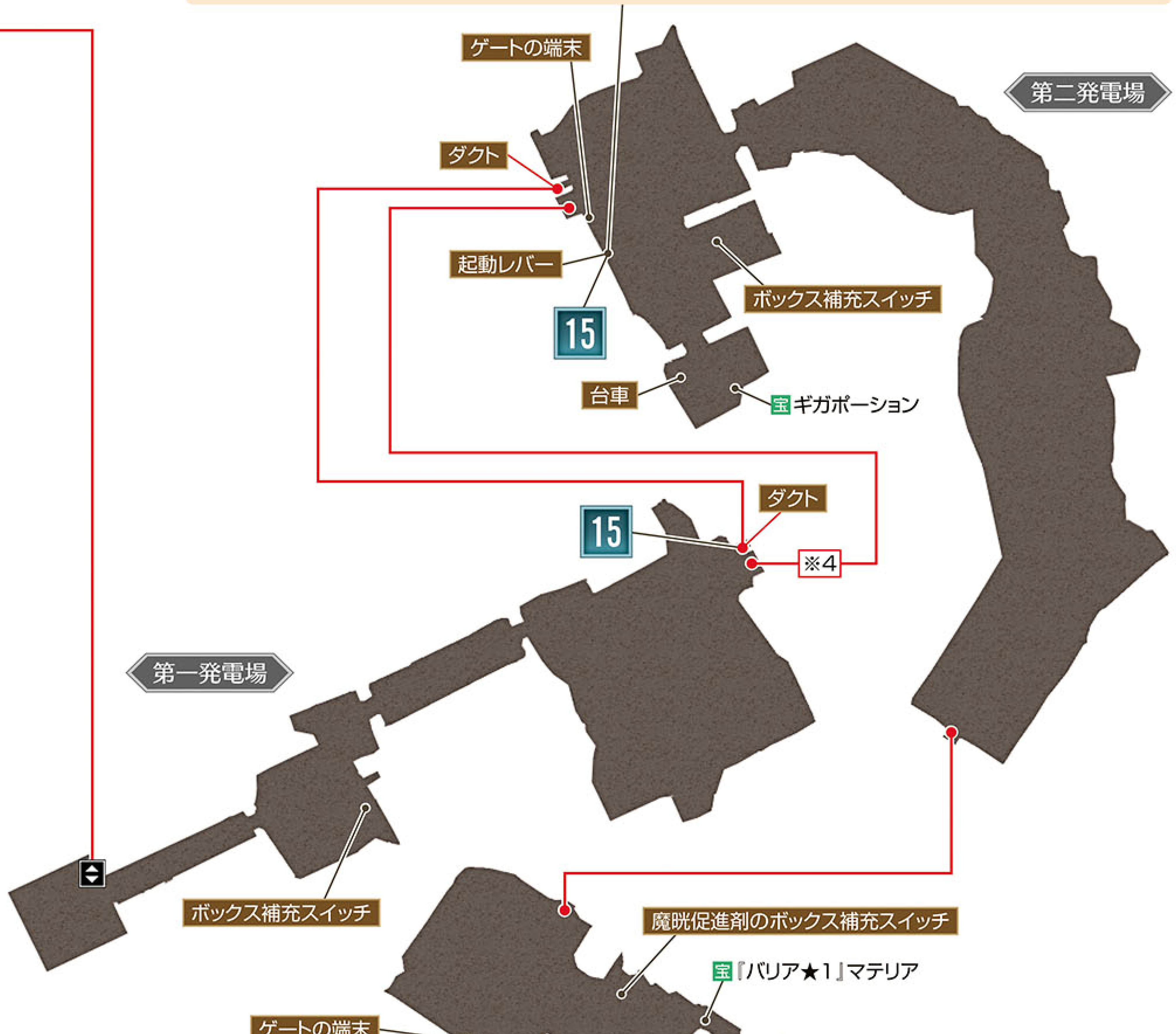
POINT 奥の部屋のゲートは、赤く光っている発電機の起動レバーに箱を投げ当てれば開く。しかし、ボックス補充スイッチを踏んだときに出てくる箱が高い場所から落ちてくるため、ただスイッチを踏んだだけでは、落下時の衝撃で壊れてしまう。そこで、隣の部屋にある台車を動かし、箱の落下位置に移動させておこう。そうすれば台車がクッションになって、箱が壊れずにすむのだ。



⬆この位置に台車を置いておくと、上から落ちてきた箱が起動レバーに近いほうに転がる。



⬆起動レバーは上を向いているので、箱を当てるときはバルブの少し上を狙って投げよう。





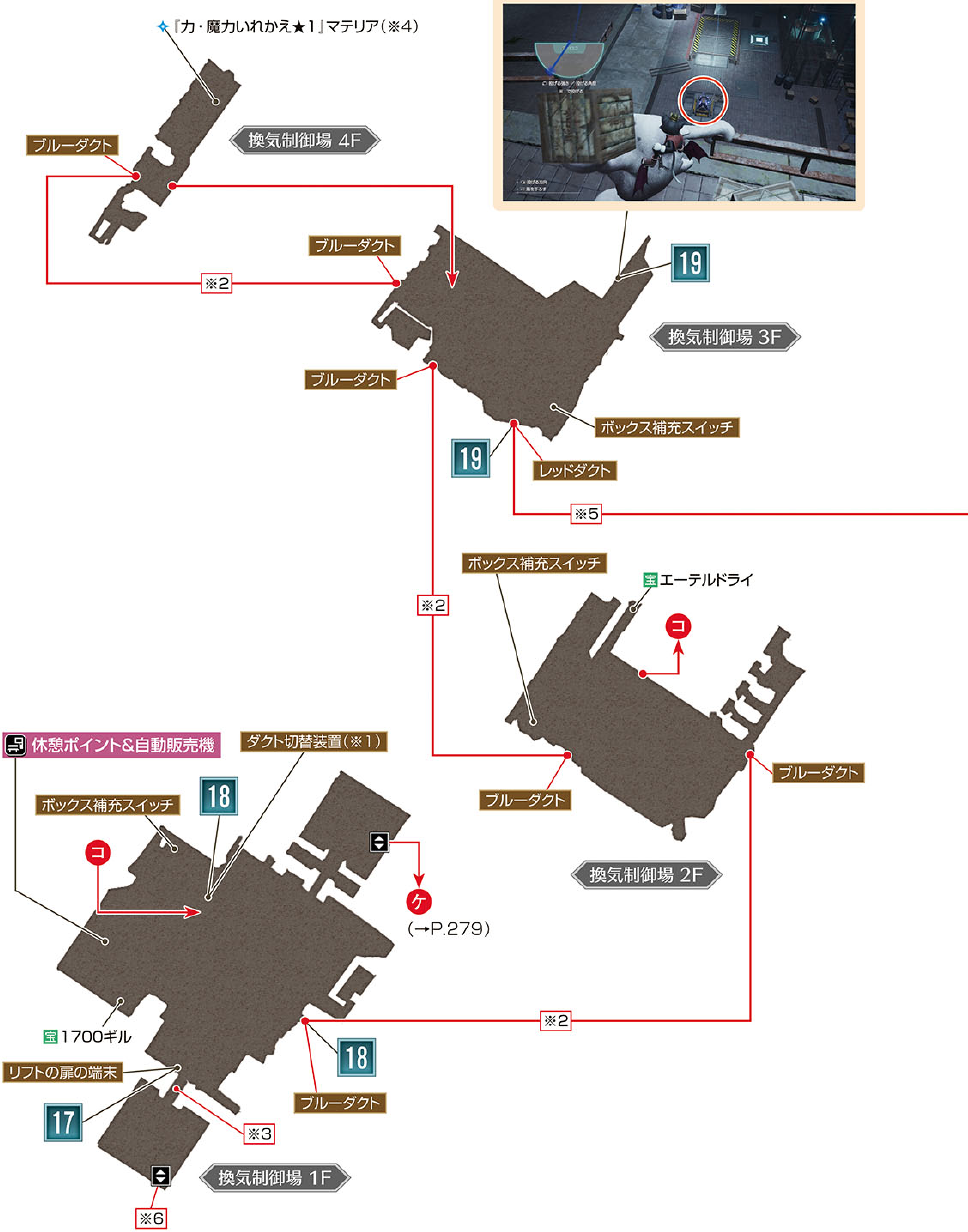
POINT 第三発電場のゲートを開くには、回転する運搬ユニットに魔晄促進剤の箱を2個投げ入れればいい。



⬆壊れたハシゴのすぐ左側に立ち、まわってくる運搬ユニットの少し手前を狙って箱を投げるのがコツ。

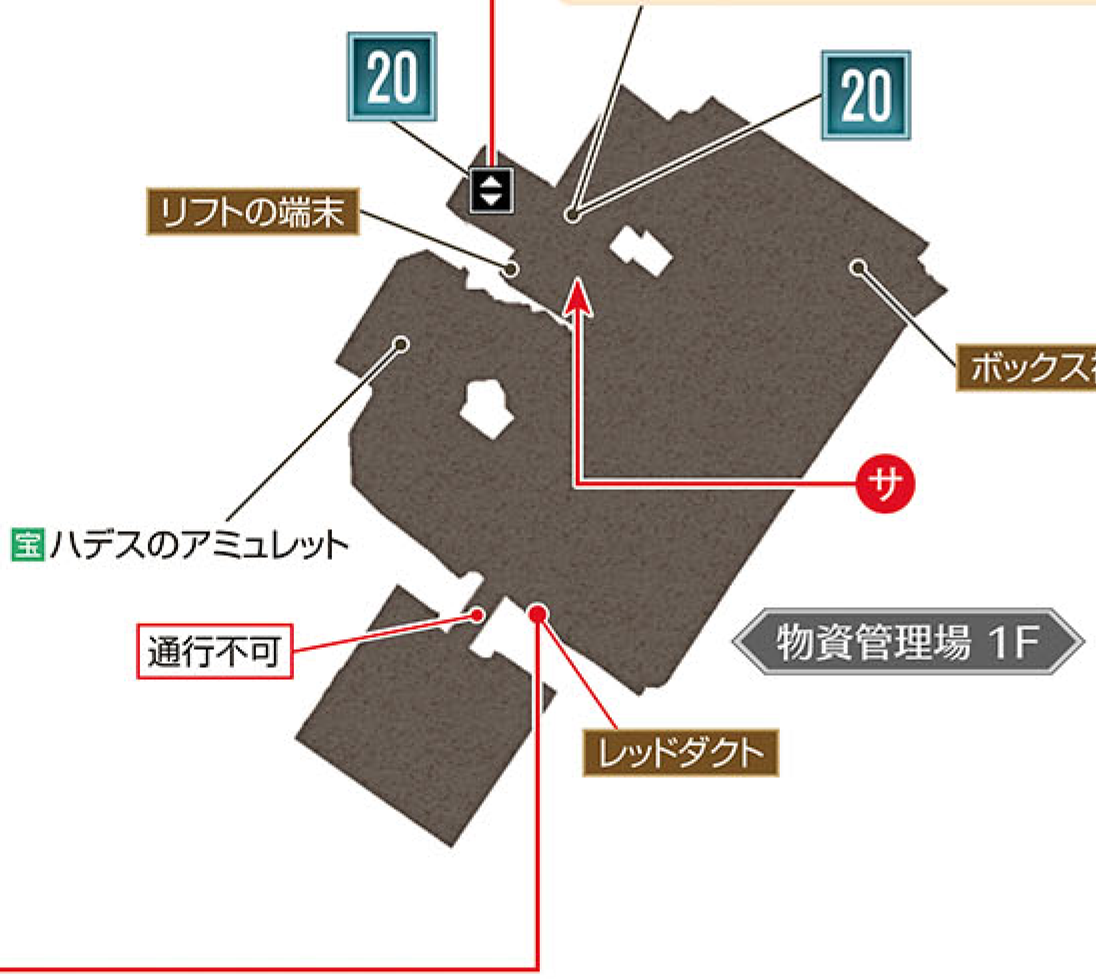
※4……起動レバーに箱を投げ当てたあとに通れる　※5……回転する運搬ユニットに魔晄促進剤の箱を2個投げ入れたあとに通れる

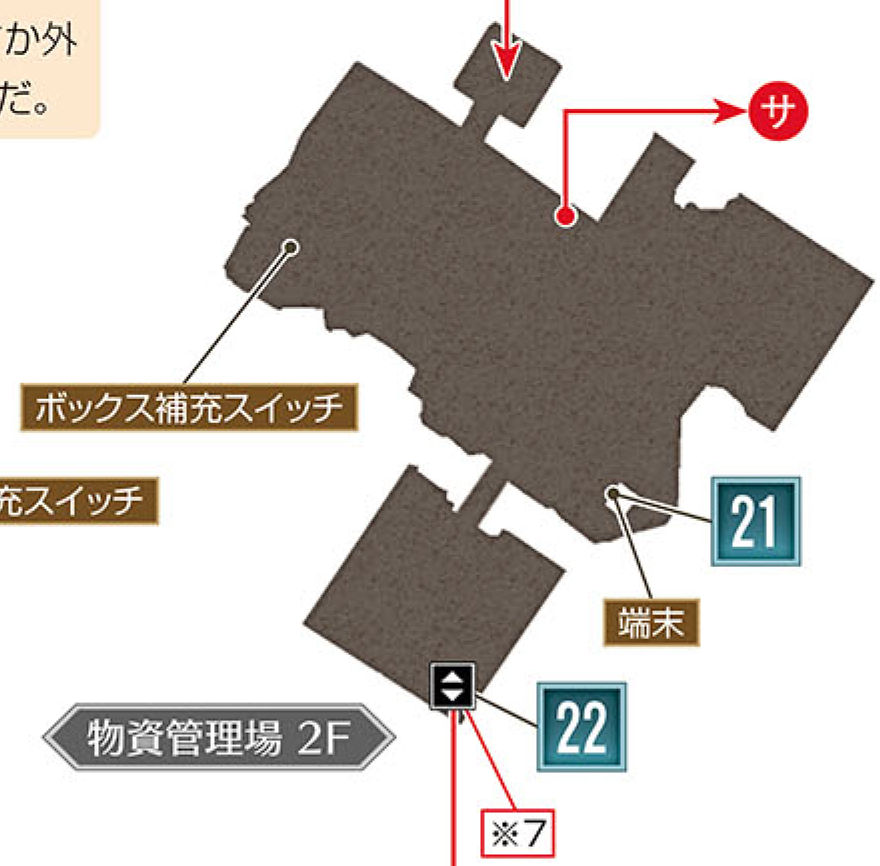
POINT この場所から、1階にあるダクト切替装置に向かって箱を投げ当てれば、通れるダクトの色を切りかえることができる。

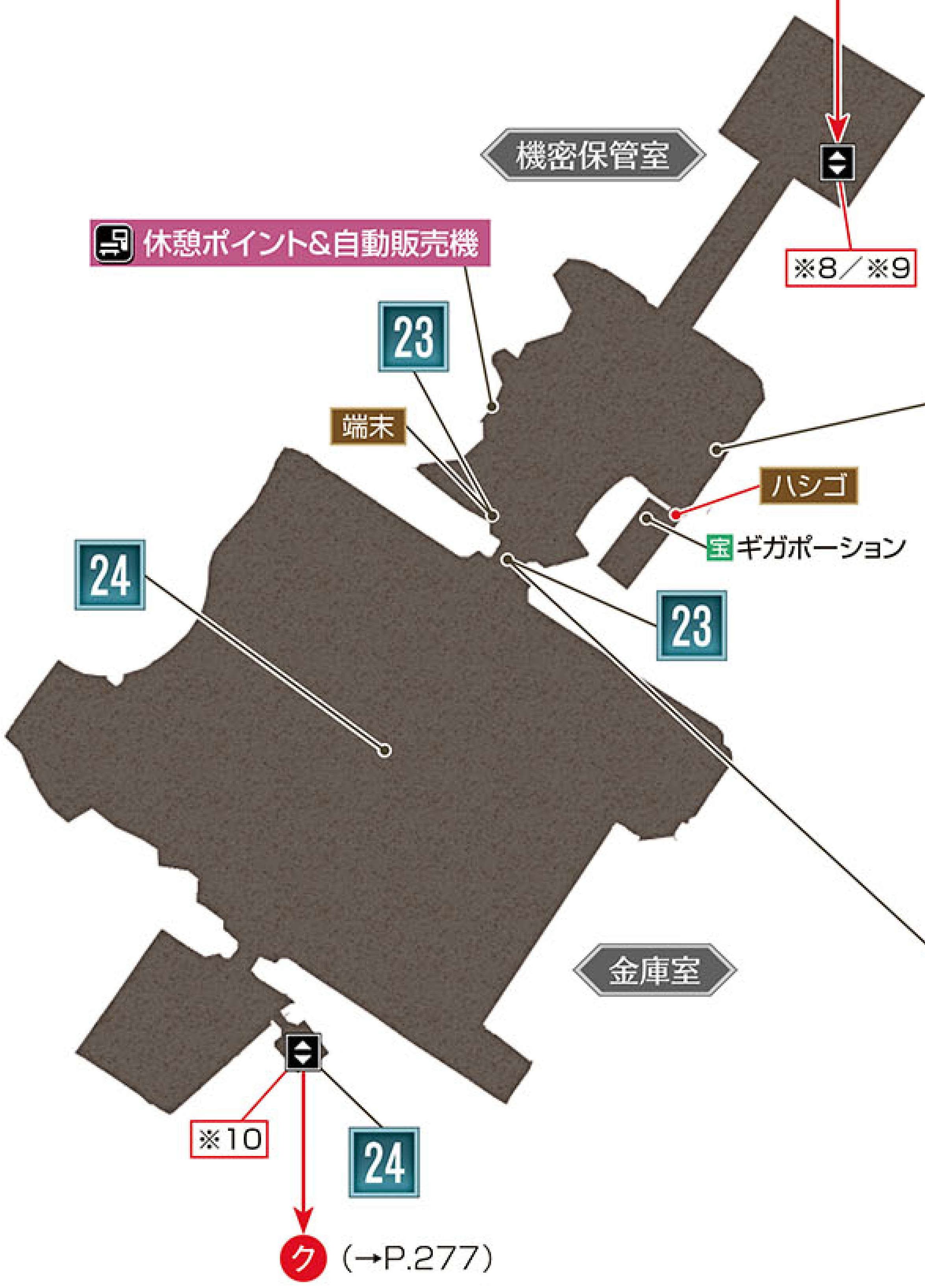


※1……リフトの扉の端末を調べたあとに出現する。箱を投げ当てるかモーグリが攻撃すると、通れるダクトの色を切りかえ可能
※2……ダクト切替装置が青い光を放っているときにローリング移動で通れる
※3……機密保管室を訪れたあとに通れる　※4……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく★1』マテリアになる
※5……ダクト切替装置が赤い光を放っているときにローリング移動で通れる
※6……機密保管室を訪れてから手順25を行なうまでのあいだは、行き先を「魔晄研究所 E6区画（物資管理場 2F）」と「魔晄研究所 S区画（機密保管室）」から選んで移動できる

POINT 2階へ上がるには、スロープをのぼった先にある重量測定リフトに乗らなければならない。最初は2階に停まっているので、リフトに箱を3個投げ入れて1階に下ろそう。そのあとリフトに乗り、すべての箱を壊すか外へ投げれば、2階へ移動できるのだ。







POINT 壁ぎわに並んでいる台車を動かして壁から離すと、壁に書かれた数字を確認できる。この数字が、金庫室の扉を開けるための解除キーだ。



POINT 金庫室の扉は、解除キーを入力すれば開けられる。解除キーは4組の2ケタの数字になっているので、ダイヤルをまわすように右スティックを回転させて数字を合わせていこう。すべて合わせ終わったら、ⓧボタンを押してロックを解除すればOK。



※7……機密保管室を訪れてから手順25を行なうまでのあいだは、行き先を「魔晄研究所 E1区画(換気制御場 1F)」と「魔晄研究所 S区画(機密保管室)」から選んで移動できる
※8……機密保管室を訪れてから手順25を行なうまでのあいだは、行き先を「魔晄研究所 E1区画(換気制御場 1F)」と「魔晄研究所 E6区画(物資管理場 2F)」から選んで移動できる
※9……ニブルエリアのクエスト❸「悲しみの旋律」を開始したあとは魔晄研究所 X区画(→P.452)に移動できる
※10……神羅屋敷の探索を終えたあとは、行き先を「1階 神羅屋敷リビング」と「地下1階 地下洞窟」から選んで移動できる

Original『FFVII』PART 11 Playback ニブルヘイム～神羅屋敷

神羅屋敷は、立ち寄らなくてもゲームの進行には影響しないが、物語を理解するうえでは重要な場所。ヴィンセントが眠る部屋のカギを入手するには、制限時間内に金庫を開けたうえでロストナンバーを倒す必要があった。

PART 10(→P.265)より

ニブルヘイム



ティファ
「燃えちゃったはず、だよね?」

クラウド
「……そのはずだ」

ティファ
「それなのに、どうして?
私の家もある……」

エアリス
「……なんだか、変?」

バレットが発言したときの展開

バレット
「どうなってるんだよ!
おまえ夢でも見てたのか?」

レッドXIIIが発言したときの展開

レッドXIII
「どういうことなんだろう……」

ユフィが発言したときの展開

ユフィ
「なになに!?」

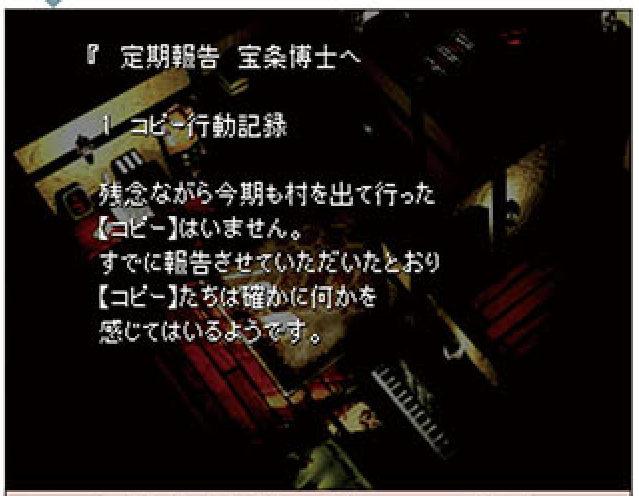
ケット・シーが発言したときの展開

ケット・シー
「クラウドさん、夢でも見とったんと
ちゃいますか?」

クラウド
「俺はウソなんか言ってない」

クラウド
「俺はおぼえてる……
あの炎の熱さを……」





しかし、うわごとのように
【リユニオン】【セフィロス】などと
言うだけであり、どこかに旅立つという
気配はまったくありません。

2 機密保持関係報告
今期に村をおとずれた人間は計8名。
さいわい、今期も、5年前の事件を
知っている者はいませんでした。

ですから、村が燃える前と同じように
再建されたことに気づいた者はいません。
村人のふりをしているスタッフの
演技もなかなか上手くなりましたので
こちらの方は問題なしと思われます。

神羅屋敷



セフィロス
「なつかしいな、ここは」

セフィロス
「ところで、おまえはリユニオンに
参加しないのか?」

クラウド
「俺はリユニオンなんて知らない!」

セフィロス
「ジェノバはリユニオンするものだ。
ジェノバはリユニオンして
空から来た厄災となる」

クラウド
「ジェノバが空から来た厄災?
古代種じゃなかったのか!?」

セフィロス
「……なるほど。
おまえには参加資格はなさそうだ」

「わたしは【ニブル山をこえて北】へいく。
もしお前が自覚するならば……
わたしを追ってくるがよい」

クラウド
「……リユニオン?
空から来た厄災?」

『逃亡者に関する報告書 1
X月X日
当施設から逃亡した2名を
ミッドガル近辺で発見しました』

『逃亡者に関する報告書 2
:発見時の状態
A 元ソルジャー/ナンバー【無】
魔晄照射およびジェノバの影響は
見受けられませんでした。
B 一般/ナンバー【無】
ジェノバへの反応過多が見受けられました』

『逃亡者に関する報告書 3
:処分に関して
A 抵抗したため、射殺。
B Aが抵抗する間に逃亡』

『逃亡者に関する報告書 4
:その他
現在、Bの行方は不明です。
しかし、Bは意識の乱れが
かなり進行している様子でしたので
このまま放置しておいても
問題は無いというのが我々の見解です。
今後に関する指示をおねがいします』



『私はタークスの男に生体学的な改造を
ほどこし、地下に眠らせた。
もし興味があるなら探してみるがよい』

『ただし……これはあくまで私がきまぐれで
おもいついたゲームにすぎない。
むりにつきあってくれる必要はない』









「……見知らぬ顔か。
出ていってもらおうか」

クラウド
「ずいぶんうなされて
いたようだな」

「フッ……悪夢にうなされる
長き眠りこそ
私に与えられたつぐないの時間」

クラウド
「何を言ってるんだ？」

「他人に話すようなことではない。
ここから出ていけ」

「この屋敷は悪夢の始まりの場所だ」

クラウド
「……確かに、そうだな」

「……まだ何か？
いや、おやすみ
セフィロスのことを話す」



クラウド
「いや、夢ではなく現実だな」

クラウド
「セフィロスが正気を失った。
この屋敷に隠された秘密が
セフィロスを……」

「セフィロスだと！？」



「君から話したまえ」





「セフィロスは5年前に
自分の出生の秘密を知ったのだな？
ジェノバ・プロジェクトのことを？」

「……以来、行方不明だったが
最近姿を現した」

「多くの人々の命をうばいながら
約束の地をさがしている、と」

クラウド
「今度はあんたの話だ」

「悪いが……話せない」

「君たちの話を聞いたことで
私の罪はまたひとつ
増えてしまった」

「これまで以上の悪夢が
私を迎えてくれるだろう」

「さあ……行ってくれ」



クラウド
「名前くらい教えろ」

「私は……元神羅製作所
総務部調査課
通称タークスの……」

「ヴィンセントだ」

クラウド
「タークス！？」

ヴィンセント
「元タークスだ」

「今は神羅とは関係ない」

ヴィンセント
「……ところで君は？」

クラウド
「元ソルジャーのクラウドだ」

ヴィンセント
「君も元神羅か……
ではルクレツィアを
知っているか？」

クラウド
「誰だって？」

ヴィンセント
「…………ルクレツィア」



クラウド
「うんだ？」

「セフィロスの母親は
ジェノバではないのか？」

ヴィンセント
「それは……間違いではないが
ひとつのたとえなのだ」

ヴィンセント
「実際には美しい女性から生まれた」

ヴィンセント
「その女性がルクレツィア」

「ジェノバ・プロジェクトチームの
責任者ガスト博士の助手。
美しい……ルクレツィア」

クラウド
「…………人体実験？」

ヴィンセント
「実験を中止させることが
できなかった」

ヴィンセント
「彼女に思いとどまらせることが
できなかった」

ヴィンセント
「それが私が犯した罪だ」

ヴィンセント
「愛する、いや、そんけいする女性を
恐ろしいめにあわせてしまった」





クラウド
「さあな。
でもヤツもセフィロスを追っている
となれば、いずれは……」

ヴィンセント
「ルクレツィア……」

ヴィンセント
「よし、わかった。
おまえたちについていくことにしよう」

ヴィンセント
「元タークスと言うことで何かと
力にもなれると思うが……」

クラウド
「よし、いいだろう」

PART 12（→P.292）へつづく

INDEX



CHAPTER 12 キーストーンを探して

MAIN STORY DIGEST



「いまから、オレ様のことは
船長と呼んでくれ。
大船に乗った気で、ドーンとかまえてろ」





大空へ飛び立ったタイニーブロンコだったが、エンジントラブルを起こして不時着し、水上を漂っていた。シドの修理によって船に生まれ変わったタイニーブロンコに乗り、一行はコスタ・デル・ソルの港を目指す。

ゴールドソーサーに到着し、20年ほど前にキーストーンを保管していたディオを訪ねると、くだんの石はいまも彼が持っているという。ディオは、翌日に行なわれるコルネオファミリーとのネーミングライツ争奪マッチに勝利してくれれば、キーストーンを譲り渡すとクラウドたちに約束する。



「ディオ軍団として
コルネオファミリーと戦ってくれないか?」



「特別公演『LOVELESS・Gエディション』
まもなく開演となります」





その夜、クラウドがホテルで休息を取っていると、仲間が訪ねてきた。誘われるままにジェシーが主演するはずだった舞台「LOVELESS」を観劇し、作詞コンテストで選ばれたエアリスの歌唱に聴き入るクラウド。さらに、ゴンドラで特別なひとときを過ごし、クラウドとパートナーは絆を確かめ合う。

翌日、クラウドたちはコロシアムでコルネオファミリーと戦い、見事にこれを退けた。しかし、賞品のキーストーンを受け取ろうとしたそのとき、タークスが乱入。ルードからキーストーンを渡されたケット・シーが逃走し、クラウドたちは事情を飲みこめないまま、ケット・シーの追跡を開始する。





「タークスが、どろぼう?」

逃亡劇のすえ、ついにケット・シーはヘリポートでツォンにキーストーンを渡してしまった。ケット・シーの行動に、バレットやユフィは憤慨し、エアリスやレッドXIIIは悲しむ。そしてクラウドは、裏切り者とは一緒にいられないと言い放ち、ケット・シーと袂を分かつ。



「こうなるってことは、
わかってたんやけどなあ。
ちょっと、仲良くなりすぎましたわ」



ケット・シーがいなくなり、古代種の神殿の手がかりを失った一行。タークスの無線を傍受すれば情報が得られるというヴィンセントの提言に乗り、一行はタイニーブロンコの無線機で神羅の動向を探ることにする。

「古いぞ。使えるか?」
「好都合だ」

CHAPTER 12
キーストーンを探して
進行チャート



STORY INDEX

1





2





CHAPTER START

場所 ミドルオーシャン(→P.408)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 ゴンガガエリア北部の川 Lv.42

- タイニーブロンコでコスタ・デル・ソル港へ向かう
  - システム タイニーブロンコ：水上移動

POINT 以降はタイニーブロンコが船となり、水上を移動して各地の港へ行けるようになる。ただし、CHAPTER 12の開始直後の時点ではコスタ・デル・ソル港以外の場所には停泊できないので、寄り道せずにコスタ・デル・ソルへ向かおう。

場所 コスタ・デル・ソル(→P.370)

2 コスタ・デル・ソル港(メインストリート)

- ゴールドソーサーへ向かう
  - システム 進化したファストトラベル(→P.332)
  - サブ グラスランドエリアのクエスト⑥(※1)
  - サブ ジュノンエリアのクエスト⑥〜⑦(※2)
  - サブ コレルエリアのクエスト⑥〜⑧(※2)
  - サブ ゴンガガエリアのクエスト⑤〜⑥(※2)
  - サブ コスモエリアのクエスト⑤(※2)
  - サブ ニブルエリアのクエスト③
  - サブ 神羅バトルシミュレーター(※3)
  - サブ ドルフィンスプリント(※3)
  - サブ 海賊王の秘宝

POINT コスタ・デル・ソルに着いたあとは、エリアをまたいだファストトラベルが自由に行なえるようになる。また、各地で新たなクエストが発生したり、ミニゲームやアトラクションに新たなモードが追加されたりもしているのだ(右ページを参照)。



⬅ゴールドソーサーへ向かう前に、世界各地をまわって、新たなクエストやミニゲームに挑戦してみるのもいいだろう。

次ページへ

※1……グラスランドエリアの調査レポートをすべてクリアしたあとに発生する
※2……一部のクエストは、特定のクエストをクリアしたあとに発生する　※3……特定のクエストを進める必要がある

STORY INDEX



前ページより

場所 ゴールドソーサー(→P.373)

3 エントランス Lv. 44

● 仲間と手分けしてディオを捜す

POINT エントランスで解散してから手順4を行なうまでのあいだは各スクエアに仲間がいて、話すと「STORY」に項目が登録される。

手順3で仲間がいる場所と「STORY」に登録される項目

場所	話せる仲間	登録される項目
チョコボスクエア	レッドXIII	レッドXIIIの報告
スピードスクエア	シド	シドの報告
イベントスクエア	バレット	バレットの報告
ワンダースクエア	ユフィ	ユフィの報告
ゴーストスクエア	ヴィンセント	ヴィンセントの報告
スカイホイールスクエア	ティファ	ティファの報告

好感度 ワンダースクエアにいるユフィと話すと『3Dバトラー』で対戦可能で、勝てばユフィの好感度が上昇する(→P.708)。

次ページへ

知識のマテリア 各地のサブイベントやミニゲームの内容が更新される

CHAPTER 12からは、各地のミニゲームやゴールドソーサーのアトラクションに、新たなゲームモードなどが追加される。好成績を収めれば、さまざまなものが入手できるので、下の表を参考に各地をまわって挑戦してみよう。



←各ゲームに新たに追加されるゲームモードは難易度が高め。そのぶん報酬も貴重なものが多い。

CHAPTER 12で新要素が追加されるサブイベント

名前	場所	新たに追加される要素	詳細
クイーンズ・ブラッド	コスタ・デル・ソル	カードバウターが新たに3人出現	P.418
	コスタ・デル・ソル	『カード・カーニバル』に新コースが追加	P.419
	ゴールドソーサー	『カードチャレンジ』に新コースが追加	P.421
フロッグフラップ	アンダージュノン	新ゲームモード「ローリングパイプ」が追加	P.475
ゴールドポイント	ゴールドソーサー	ゴールドポイントで交換できるアイテムが追加	P.486
Gバイク	ゴールドソーサー	新ゲームモード「エキスパートコース」が追加	P.487
3Dバトラー	ゴールドソーサー	対戦相手に「シヴァ」「イフリート」が追加	P.489
マッスルコロシアム	ゴールドソーサー	新バトルコースが追加	P.491
シューティングコースター	ゴールドソーサー	新ゲームモード「エキスパートミッション」が追加	P.494
チョコボレース	ゴールドソーサー	出走グレード「上級」のレースが追加	P.500
デザートラッシュ	アンダーソーサー	新ゲームモード「ハードモード」が追加	P.503

STORY INDEX

MAIN STORY

- 全速前進
- キーストーンの手掛かり
- ディオを探せ
  - レッドⅩⅢの報告
  - シドの報告
  - バレットの報告
  - ヴィンセントの報告
  - ユフィの報告
  - ティファの報告
  - エアリスの予感
- 明日に備えて
- 訪問者ふたたび

≈

EXTRA CHAPTER

MAIN STORY

EPISODE 6

- クラウドの看病
- 治療の手がかり

4


5


6


7


8


前ページより

4 バトルスクエア

- エアリスと話す

5 マッスルコロシアム

- ディオと話す

好感度 ディオと話したあとは、ワンダースクエアのカードコーナーにレッドⅩⅢがいて、『クイーンズ・ブラッド』で対戦可能。勝利すればレッドⅩⅢの好感度が上昇する(→P.708)。

6 ゴーストスクエア

- フロントでベルを鳴らし、ホテルの部屋で翌日まで休む

POINT ホテルで翌日まで休むことにした時点でもっとも好感度が高かった仲間が、手順9でクラウドの部屋を訪ねてくる(→P.703)。なお、チャプターセレクト時に「EXTRA OPTIONS」でデートの相手を選ぶ場合は、この手順の前に行なう必要がある。



←この手順を終えた時点で、誰とデートするかが決まる。クエストをクリアするなどして好感度を上げたいなら、ホテルで休む前に行なっておこう。

EXTRA CHAPTER

場所 伍番街スラム

BATTLE MEMBER ザックス

7 エアリスの家

- 2階にあがってマリンと話す

8 エアリスの家 花畑～野外集会場前(スラム中心区域)

- エアリスの家の花畑でエルミナと話す
- 野外集会場前に停めてあるバイクに乗る

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY









前ページより

場所 ゴールドソーサー(→P.373)

BATTLE MEMBER クラウド

9 ホーンテッドホテル

- 扉を開けて訪問者を確認する
  - 入手 デートチケット

BATTLE MEMBER クラウド ほか1名　※デートの相手(→P.703)

10 ホーンテッドホテル

- エレベーターに乗って1階に下り、イベントスクエアへ向かう

11 イベントスクエア

- スタッフと話して観劇する
  - サブ LOVELESS

12 スカイホイールスクエア

- スタッフと話してゴンドラに乗る

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名　※デートの相手はかならず加わる

13 バトルスクエア

- 受付でスタッフと話してスペシャルマッチに出場する
  - バトル コルネオの部下×11
  - バトル コルテンダー×3
  - バトル ドン・トンベリ＋トンベリ×2
  - バトル アプス(→P.646)
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】占いガイドブック 第14巻

POINT スペシャルマッチでは、上記の敵とのバトルが連続で行なわれる。バトルメンバーはクラウドのほか、手順9～12でのデートの相手は固定で、残りの1名だけが自由に選択可能だ。

次ページへ

INDEX

STORY INDEX


14




15


16

前ページより

BATTLE MEMBER: クラウド / ティファ / エアリス

14 マッスルコロシアム

- ディオと話してタークスと戦う

バトル ルード(CH12)+イリーナ(CH12)(→P.647〜648)

入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】占いガイドブック 第15巻

POINT ディオと話したあとは、まずクラウド、ティファ、エアリスのメンバーでイリーナとルードのふたりと戦い、これに勝つとそのままクラウドとルーファウスの一騎打ちがはじまる。強敵とのバトルが連続するので、事前の準備をしっかり行なっておこう。

BATTLE MEMBER: クラウド

15 マッスルコロシアム

バトル ルーファウス+ダークネイション(→P.649〜650)

入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】忍術伝書 第14巻

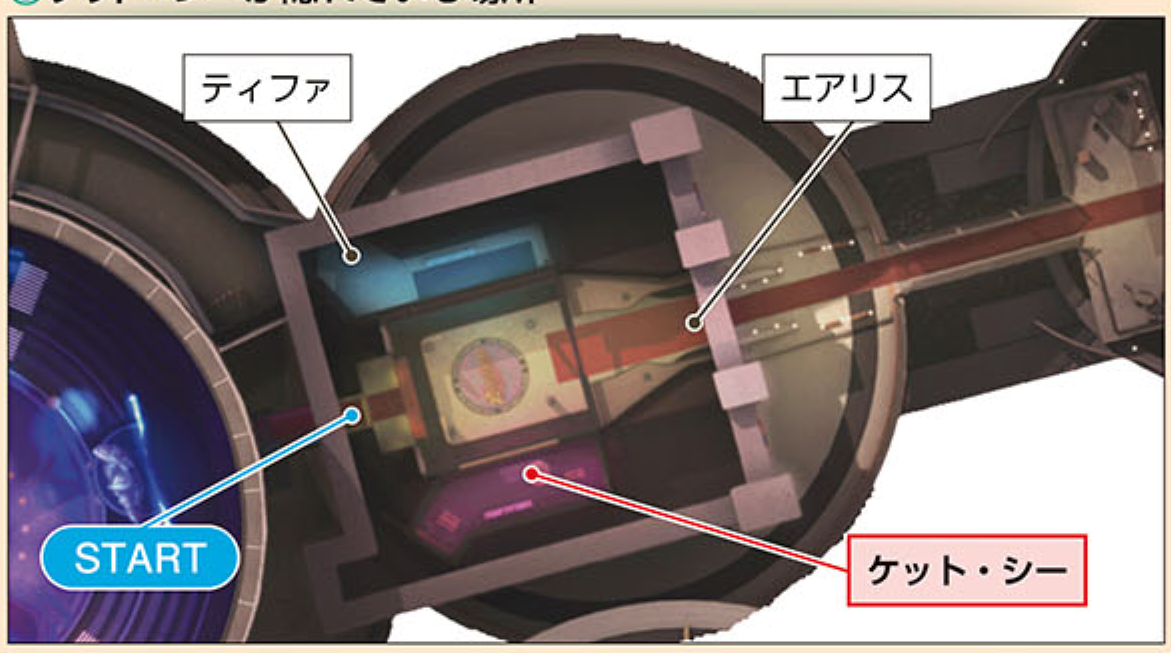
BATTLE MEMBER: クラウド / ティファ / エアリス

16 バトルスクエア

- エアリスかティファに近づく
- ゴールドポイント交換所の前のぬいぐるみにまぎれているケット・シーを調べる
- パークセントラルへ逃げていくケット・シーを追いかける

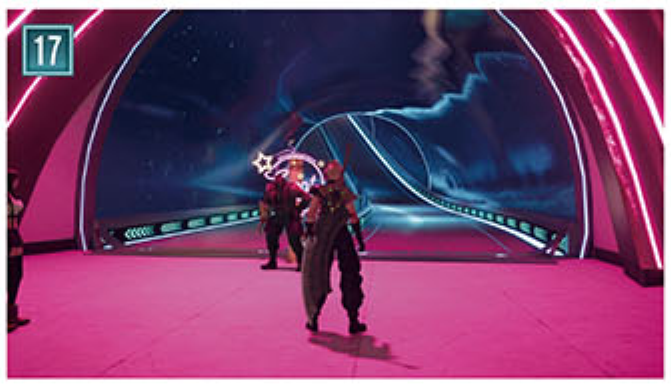
POINT エアリスとティファのどちらかに近づいて話すと、ケット・シーが走っていくのが見える。そのあとはゴールドポイント交換所の前へ行き、ケット・シーを見つけ出そう。

ケット・シーが隠れている場所



次ページへ

STORY INDEX

17




18


19


前ページより

17 パークセントラル

- いずれかの仲間に近づく
- ベンチにすわっているケット・シーを調べる
- バックステージへ逃げていくケット・シーを追いかける

POINT バレット、レッドXIII、ユフィ、シド、ヴィンセントがパークセントラルの各所におり、彼らに近づいて話すたびに、ケット・シーが走っていくのが見える。そのあとに下の図の場所にあるベンチに行くと、オブジェのフリをしているケット・シーが見つかるのだ。

ケット・シーが隠れている場所





⬅逃げるケット・シーを目撃したあとは、ベンチにモーグリが2体すわっている。右側にいるのがケット・シーだ。

18 エントランス

- キーストーンをタークスに持ち去られる
  - 離脱 ケット・シー
  - サブ コレルエリアのクエスト⑨（※1）

場所 各地

19 各地の港

- シドと話して神羅の通信を傍受する

POINT この手順は、タイニーブロンコが停泊できる港であれば、どのエリアの港で行なってもかまわない。ノースウッドエリアへ早く移動したければ、コスタ・デル・ソル港へ向かうといいだろう。

CHAPTER CLEAR

※1……ほかのクエストをすべてクリアしたあとに発生する

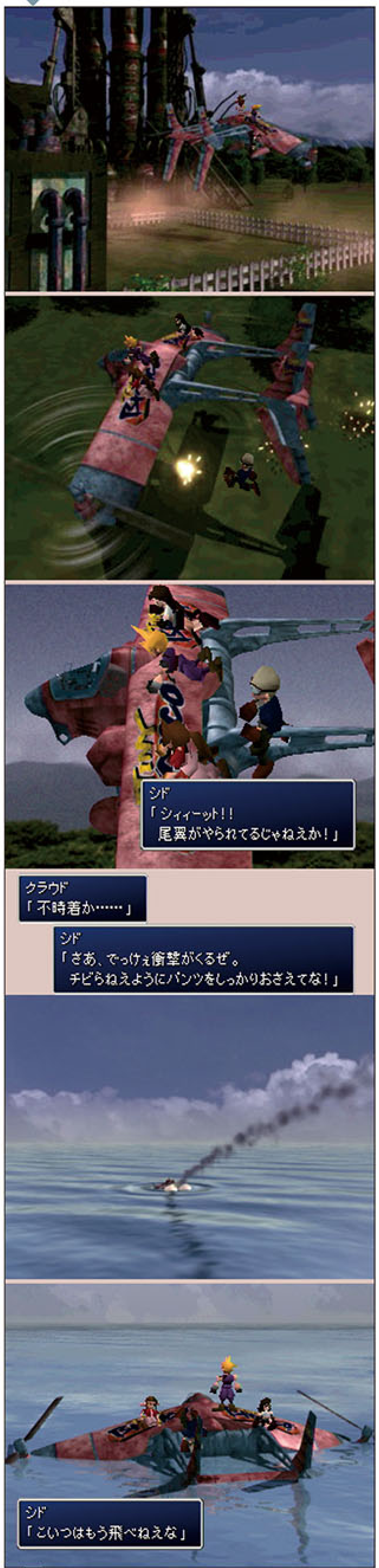
Original『FFVII』Playback PART 12 ロケット村～ゴールドソーサー

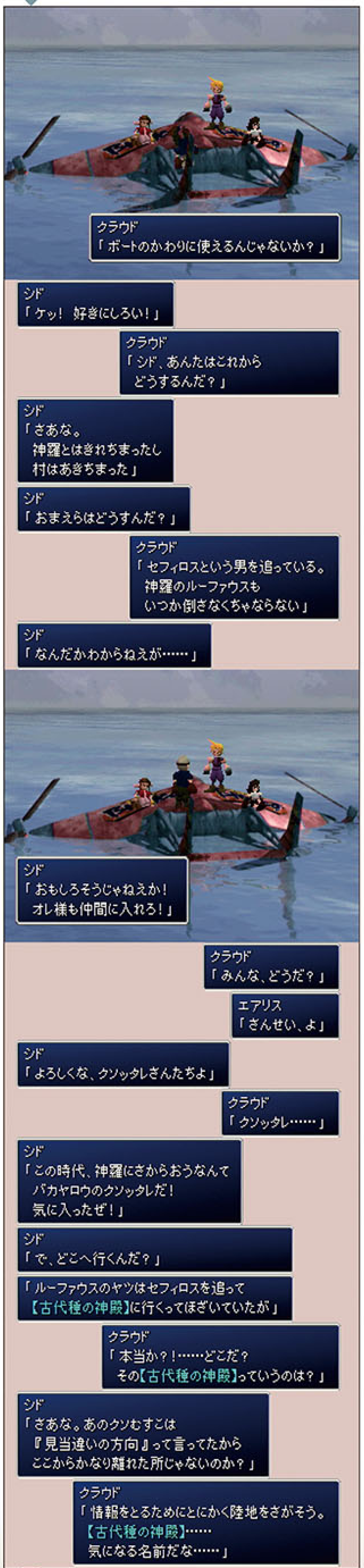
タイニーブロンコを神羅から奪ったのち、ディオからキーストーンを受け取ることに。そのあとは、エアリス、ティファ、ユフィ、バレットのうち、好感度がもっとも高い相手とのデートイベントが発生するのだ。

PART 11（→P.283）より

ロケット村







FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

ゴールドソーサー





クラウド
「これを貸してもらえないか？」

ディオ
「はっはははは
残念だが、貸し出しは禁止だよ」

ディオ
「ふ〜む」

「しかし、話によっては
ゆずらないこともない
君たちには、かりもあるしねぇ」

クラウド
「条件は？」

ディオ
「はっはははははは！
わたしを楽しませてくれたまえ！」

何をすればいい？
そんな気分じゃない

ディオ
「そうこなくては！」

ディオ
「はっはははは
そうむずかしいことではないよ」

「ここは、闘技場だ。少年のその力
わたしに見せてくれたまえ。
少年1人でな。
期待しているぞ！」





ディオ
「では、またあおう少年！
はっはははは」



係員
「申し訳ございません。
ロープウェイが
故障してしまいまして」

クラウド
「……ということは？」

係員
「申し訳ございません！」

係員
「修理が終わるまで
ここから出られないのです」



ケット・シー
「しゃあないな〜。
ときどきあるんですわ」

ケット・シー
「せや！ ここのホテルに泊りましょ！
ちょっと、頼きくんですわ
話つけてきます〜」

デートのお誘いへつづく

デートのお誘い（エアリスの場合）



クラウド
「どうしたんだ？」

エアリス
「デート、しない？」

クラウド
「はぁ？」

エアリス
「デ・ー・ト！
したことないの？」

バカにするな
正式には、ない

エアリス
「あ、ムキになるの、あやしい」

●「正式には、ない」を選んだときの展開

エアリス
「う〜ん、不幸な青年、ね」



クラウド
「お、おい」

イベントスクエアでの演劇へつづく

デートのお誘い（ティファの場合）



クラウド
「どうしたんだ？」

ティファ
「…………」

ティファ
「セリフ、考えてきたんだけど
なんだかてれちゃうな……」

ティファ
「ね、クラウド！
ふたりでこっそり遊びにいかない？」



クラウド
「お、おい」

イベントスクエアでの演劇へつづく

デートのお誘い(ユフィの場合)



クラウド
「どうしたんだ?」

ユフィ
「ちょ、ちょっと
アタシに付き合ってくれよ」

クラウド
「?
付き合うってどこへ?」



クラウド
「お、おい」

イベントスクエアでの演劇へつづく

デートのお誘い(バレットの場合)



クラウド
「どうしたんだ?」

バレット
「いや、散歩でもしねえかと思ってよ」

クラウド
「2人でか?」



イベントスクエアでの演劇へつづく

イベントスクエアでの演劇



「あなた方が
本日100組目のカップルです!!!」

「あなた方が
これから始まるショーの
主人公です!!!!」

クラウド
「はぁ?」

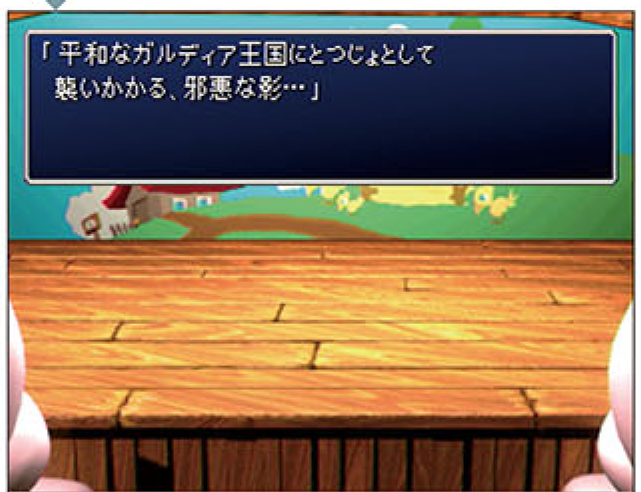
「難しいことはありません
あなたは好きにしてくだされば
ショーのプロが話をまとめますので」

「ささ、こちらへ」

相手がバレットのときの展開

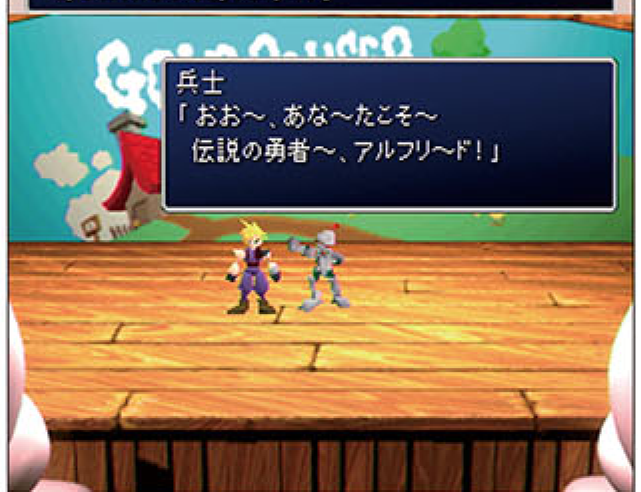
「あなた方が
本日100組目のカップル……
じゃないみたいですね……
しつれい」

※演劇には参加せずにゴンドラへ向かう



「ああ、悪竜王ヴァルヴァドスにさらわれた
姫君ルーザの運命は
どうなってしまうのでありましょうか…」

「しかし、その時!
伝説の勇者アルフリードが
ガルディア王国に
あらわれたのであります!!」



兵士
「ちょっと、アンタだよ」

兵士
「そう、アンタ」

兵士
「オホン!」

兵士
「おお～、あな～たこそ～
伝説の勇者～、アルフリ～ド!」

兵士
「なぜかわかりま～す、わかるので～す。
どうか～、どうか、ル～ザ姫を
お救い、くださ～～～い」

兵士
「さあ～、王様に～
おはな～しを～～!!」



王様
「悪竜王ヴァルヴァドスのすみかは～
はるか険しい山の上～。
あわれル～ザは捕われの身～」

王様
「しか～し
今のお前では悪竜王には勝て～ん!
お前の力とな～る者に語りかけよ～」



魔法使い
「そう!
それは真実の～愛!」

魔法使い
「愛しあ～う2人の力こそが～
悪竜王の邪悪な～る牙に打ち勝つ
ただひとつの武器～!」



悪竜王
「我こそは～、悪竜王ヴァルヴァドス～!
さらった姫に～
何もしないで待っていたぞ～!」

姫
「お助け～ください～
勇者さま～!」

姫
「……こんな感じ?」

魔法使い
「さあ～勇者よ～!
今こそなんじの～愛するものに～」

魔法使い
「口づけを～!
真実の愛の～力を～!!」

1



悪竜王
「ウギャアア～
俺は～
愛の力に弱～いんだあ～!!」



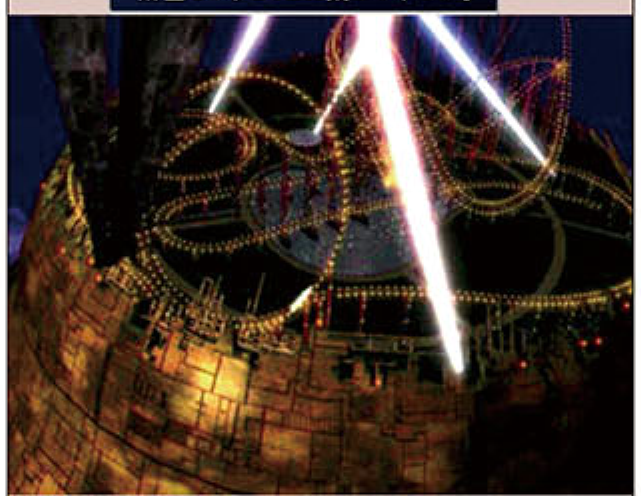
王様
「さあみなのもの～
もどって～
いわいのうたげを～」

「そうしよ～　そうしよ～」

ナレーション
「ああ、何と強い愛の力でありましょう……
伝説の勇者アルフリードの物語は
こうしてめでたく幕を閉じるのであります」



「では、ゴールドソーサーの
景色をごゆるりとお楽しみ下さい」





ゴンドラ内のひとときへつづく

ゴンドラ内のひととき（エアリスの場合）



エアリス
「……きれいだね」

エアリス
「……はじめはね
そっくりだったから
気になった」

エアリス
「全然別人なんだけど、そっくり」

エアリス
「歩きかた、手の動かしかた……」

エアリス
「あなたの中に彼を見ていた……」

エアリス
「でも、ちがうの」

エアリス
「いまは、ちがう……」



エアリス
「わたし、あなたをさがしてる」

クラウド
「………………？」

エアリス
「あなたに会いたい」

クラウド
「俺はここにいる」

エアリス
（うんうん、わかってる……でも）

エアリス
「あなたに……会いたい」



エアリス
「わたしとじゃイヤ？」
ああ
そんなことない

エアリス
「よかった」

「次に来たときは
もっとゆっくりと
いろ～んなものに乗ろうね」

エアリス
「あっ、もうこんな時間
そろそろ帰りましょ」

ゴンドラを降りたあとへつづく

ゴンドラ内のひととき（ティファの場合）



ティファ
「……きれいね」

ティファ
「……言っちゃおうかな」

クラウド
「……何を」

ティファ
「エアリスなら、きっと
ハッキリ言うんだろうな」



ティファ
「幼なじみってむずかしいよね」

ティファ
「タイミング、むずかしいのよ」

クラウド
「はあ……」

ティファ
「あのね、クラウド」

ティファ
「私ね……」

ティファ
「………………
…………………………」



クラウド
「そういえば
さっき何を言おうと…」

ティファ
「な、なんでも!」

ティファ
「なんでもない…」

クラウド
「？」

ティファ
「あっ、もうこんな時間
そろそろもどりましょう」

ゴンドラを降りたあとへつづく

ゴンドラ内のひとときユフィの場合



ユフィ
「クラウド……」



クラウド
「…………」

ユフィ
「そういうフンイキかなって
思ったワケよ」

クラウド
「…………」

ユフィ
「ん、そんだけ」



ユフィ
「お、おい！
なんとか言いなよ！」

クラウド
「…………」

ユフィ
「…………照れるよ」

クラウド
「…………」

ユフィ
「なんとか言ってよ～～ッ！」

クラウド
「…………ナントカ」



ユフィ
「つきあってくれて
ありがとな」

ユフィ
「じゃあ
そろそろもどろっかクラウド」

ゴンドラを降りたあとへつづく

ゴンドラ内のひとときバレットの場合



クラウド
「……楽しいと思うか？」

バレット
「それならよ、どっちか誘えば
良かっただろうが！」

クラウド
「どっちか？」

バレット
「決まってんだろ！」

バレット
「ティファ、エアリス」

バレット
「おっ、ユフィか？」



バレット
「なんだよ、それ」

バレット
「おめえ、まさか……マリンを？」

バレット
「ダメだ！ 許さねえ！」



バレット
「マリンは、オレの宝物だからな」



バレット
「……マリンに見せたかったぜ。
この花火よぉ」

バレット
「どうしておまえなんかと……」

バレット
「クソッ……なんだか腹が立ってきたぜ」

バレット
「うるせえ花火だ」

バレット
「うるせ～～～！！」



ゴンドラを降りたあとへつづく

ゴンドラを降りたあと



●相手がティファのときの展開

ティファ
「あれ……ケット・シーよね。
なんだか様子がおかしいわよ」

●相手がユフィのときの展開

ユフィ
「あっ、ケット・シーじゃないか？
なにやってんだ？」

●相手がバレットのときの展開

バレット
「……ケット・シーだぜ。
なにコソコソしてやがるんだ？」

クラウド
「！！」

クラウド
「あいつが持ってるのは
キーストーンじゃないのか？」

クラウド
「おい！ ケット・シー！」



ウォン
「ごくろうさまです」

1



ケット・シー
「ちょちょ、ちょっと待って〜や。
逃げも隠れもしませんから」

「確かにボクは、スパイしてました。
神羅のまわしモンです」

エアリス
「……信じてたのに
がっかり！」

相手がティファのときの展開

ティファ
「ふざけないでよ！」

相手がユフィのときの展開

クラウド
「ふざけるな！！」

相手がバレットのときの展開

バレット
「うすぎたねえ野郎だぜ！」

ケット・シー
「しゃあないんです。
すんでしもたことは
どないしょうもあらへん」

「なぁ〜んもなかったように
しませんか？」

クラウド
「ずうずうしいぞ、ケット・シー！
スパイだとわかってて
いっしょにいられるわけないだろ！」

ケット・シー
「ほな、どないするんですか？
ボクを壊すんですか？」

ケット・シー
「そんなんしても、ムダですよ。
この身体、もともとオモチャやから」

「本体はミッドガルの神羅本社に
おるんですわ。
そっから、このネコのおもちゃ
操っとるわけなんです」

エアリス
「正体は神羅の人、ね？
だ〜れ？ あなた！
言いなさい！」

相手がティファのときの展開

ティファ
「それじゃあ正体は神羅の人間なのね。
だれなのよ？」

相手がユフィのときの展開

ユフィ
「神羅の人間！
おまえ、だれだ！？」

相手がバレットのときの展開

バレット
「だれだ、てめえ！
本当の名前を教えろ！」

1



クラウド
「話にならないな」

ケット・シー
「な？ そうやろ？
話なんてどうでもええから
このまま旅、続けませんか？」

クラウド
「ふざけるな！！」

ケット・シー
「……確かにボクは、神羅の社員や」

「それでも、完全にみなさんの
敵っちゅうわけでもないんですよ」

ケット・シー
「……ど〜も、気になるんや。
みなさんの
その、生き方っちゅうか？」

「誰か給料はろてくれるわけやないし
だぁれも、ほめてくれへん。
そやのに、命かけて旅しとる。
そんなん見とるとなぁ……」

ケット・シー
「自分の人生、考えてまうんや。
なんや、このまま終わってしもたら
アカンのとちゃうかってな」

クラウド
「正体はあかさない。
スパイはやめない」

「そんなヤツといっしょに
旅なんてできないからな。
冗談はやめてくれ」

ケット・シー
「……まぁそうやろなぁ。
話し合いにもならんわな」

「ま、こうなんのとちゃうかとおもて
準備だけはしといたんですわ」

ケット・シー
「これ、聞いてもらいましょか」



エアリス
「あっ！ マリンの声！」

マリン
「あ！ お花のお姉ちゃん！
お姉ちゃん…」

相手がティファのときの展開

ティファ
「マリン！」

マリン
「あ！ ティファの声だ！
ティファ！ あのね！」

1

相手がユフィのときの展開

クラウド
「……マリン？」

マリン
「あ！ クラウドの声だ！
クラウド！ あ…」

相手がバレットのときの展開

バレット
「マ、マリン！？」

マリン
「あ！ とうちゃんの声だ！
とうちゃん！ マリンね！」

ケット・シー
「……というわけです、みなさんは
ボクの言うとおりにするしか
あらへんのですわ」

クラウド
「……最低だ」

ケット・シー
「そりゃ、ボクかって
こんなことやりたない。
人質とかヒレツなやりかたは……」

ケット・シー
「まぁ、こういうわけなんですわ。
話し合いの余地はないですな。
今までどおり、仲ようしてください。」



「神羅のあとになりますけど
まぁ、そんくらいは
ガマンしてくださいな」



エアリス
「マリン、だいじょうぶかな……
お母さん、どうしたのかな」

相手がティファのときの展開

ティファ
「……マリン」

相手がユフィのときの展開

ユフィ
「う、うん」

相手がバレットのときの展開

バレット
「すまねえ、クラウド」

PART 13（→P.317）へつづく



CHAPTER 13

古代種の神殿

MAIN STORY DIGEST



「本当に、ここですか?」
「確かめよう」



神羅カンパニーは、古代種の神殿こそが約束の地と見定め、総力を挙げて北の大陸を目指していた。その動きを察知したクラウドたちも、あとを追うように北の大陸に上陸し、森の奥に出現した神殿へと足を向ける。



「ライフストリーム、怒ってる。
なんとなく、だけど」



神殿の内部は迷路さながらの構造になっていたうえ、荒ぶるライフストリームがクラウドたちの行く手を阻む。エアリスがライフストリームの制御を試みたものの、あと少しのところで操作に失敗。足場がくずれ、一行はふた手に分断されてしまう。



神羅軍の妨害を退けながら進むクラウドたちと、ライフストリームを操作して地形を復元していくエアリスたちは、それぞれ別のルートで神殿の奥へ。無事に合流を果たした一行が、先行するツォンに追いついたそのとき、セフィロスの刃がツォンを刺しつらぬく。瀕死のツォンは、神殿が約束の地ではないことをエアリスから聞くと、報告のためその場をあとにする。

「ひとつ——教えてくれ。
ここは、約束の地なのか?」





「過去じゃなくて、未来を思えば、
わたしたち、セフィロスより
強くなれる。ずっと強く」

ツォンが去ったのち、エアリスたちは悲痛な過去を再体験させる試練を課せられ、それぞれが怒りと悲しみにとらわれてしまう。重苦しい雰囲気に包まれた仲間たちは、エアリスの訴えにより冷静さを取りもどすが、クラウドには彼女の言葉は響かない。

セトラの過去の戦いを伝える壁画の間を抜け、ついに一行は黒マテリアがある祭壇へ到達した。クラウドが何かに取り憑かれたように黒マテリアを手にした直後、神殿が崩壊しはじめる。駆けつけたケット・シーが台座を支えて持ちこたえているあいだに、神殿からの脱出を図る一行。



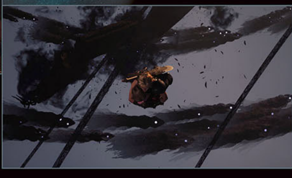


「長くは持ちません。
せやから、死ぬ気で走ってや!」



「さあ、クラウド。約束の時だ」

神殿がくずれ去ると、大量の黒いフィーラーとともに、セフィロスが姿を現した。黒マテリアを持って逃げるエアリスを、あやつり人形と化したクラウドが追い詰める。彼女から奪った黒マテリアをセフィロスに渡したクラウドは、フィーラーに襲われるエアリスを見て、ようやく我に返り助けようとするも、ふたりは奈落の底へと落ちてしまう。



CHAPTER 13

古代種の神殿

進行チャート



STORY INDEX


1


2


3


4

CHAPTER START

場所 ミドルオーシャン (→P.408)

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

1 各地の港 Lv.45

- タイニーブロンコで北の大陸へ向かう

POINT ノースウッドエリアにいったん上陸すると、ほかのエリアには行けなくなる。ワールドレポートやクエストなど、やり残したことがある場合は、ノースウッド港へ行く前にすませておこう。

場所 ノースウッドエリア (→P.411)

2 ノースウッド港

- シドと別れて古代種の神殿へ向かう

3 古代種の神殿 外観

バトル 警備兵×6＋上級警備兵×2＋上級擲弾兵×4＋特殊作戦兵＋ソルジャー2nd×3

- 扉を開けて古代種の神殿に入る

場所 古代種の神殿 (→P.306)

4 勇気の回廊 Lv.46

- 紅星の歯車を【地】から【天】に動かす

POINT 星の歯車を調べると、右スティックを入力した方向に重力が変化して、天井や壁だったところを移動できるようになる。



⬅円の内側の矢印を右スティックで動かして、外側の矢印に合わせてから⊗ボタンを押せば、その方向が新たな床になる。

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY
- 北の大陸へ
- 目覚めた神殿
- 黒マテリアを探せ
- 迷宮の間
  - 先行部隊
  - 落水の道
- 星命の間

CLOUD
- 別たれた道
  - 荒ぶる星命
  - 神羅の気配

AERITH
- 修行あるのみ
  - 星命の器

CLOUD
- 開かれた道
  - タークスを追え
  - 奔流の向こう岸
  - 激流の向こう岸
  - 塔のモニュメント


7


11


13


15

前ページより

5 怖気の回廊
- 碧星の歯車を【天】から【地】に動かす

6 愚者の回廊
- 蒼星の歯車を【地】から【宙】に動かす

7 語らいの場
- 大きな箱をツタの下まで移動させ、足場にしてツタをのぼる

8 浄めの水盤
- 滝に飛びこむ

9 沐浴の泉
- 紫星の歯車を【宙】から【天】に動かす

10 巡りの場
バトル 警備兵×16

11 無常の祠
バトル レッドドラゴン(→P.651)
入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】赤き戦士の伝記 第15巻

12 導きの道
- 石を調べて、動く床で下層へ移動する

13 決別の柱
- クラウドたちとエアリスたちが分断される

BATTLE MEMBER クラウド バレット ティファ

14 受難の回廊
- 大きな箱をライフストリームの奔流に落とし、流れをせき止めて先に進む

15 追放の柱
バトル ソルジャー2nd×3

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

- 迷宮の間
  - ✓先行部隊
  - ✓落水の道
- 星命の間

CLOUD

- 別たれた道
  - ✓荒ぶる星命
  - ✓神羅の気配

AERITH

- 修行あるのみ
  - 星命の器

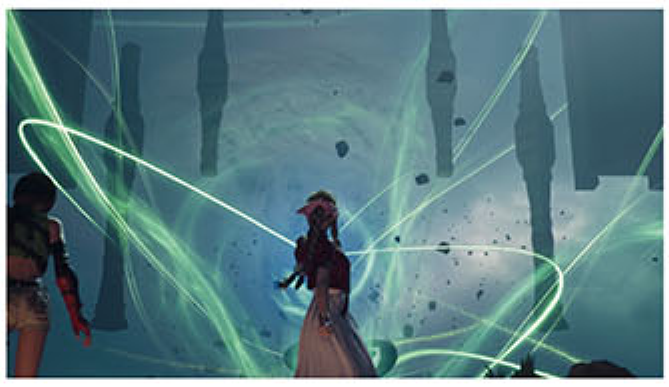
CLOUD

- 開かれた道
  - タークスを追え
  - 奔流の向こう岸
  - 激流の向こう岸
  - 塔のモニュメント

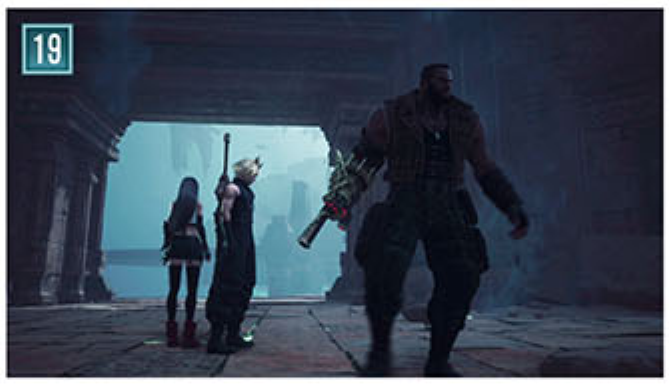
EXTRA

- 『慈悲の祭壇』の器
- 『秩序の祭壇』の器









前ページより

BATTLE MEMBER: エアリス / レッドXIII / ユフィ

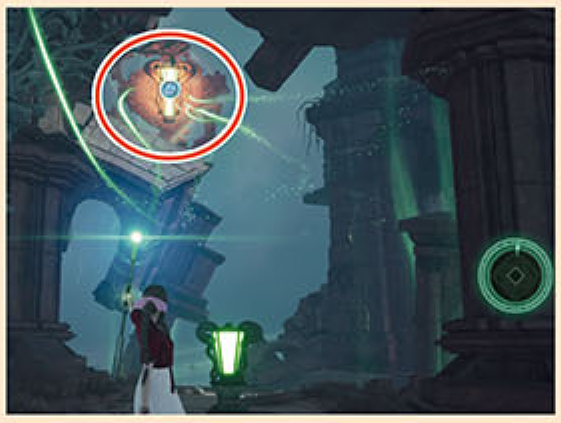
16 星命の泉

- ライフストリームを星命の器に注ぎ、慈悲の祭壇の地形を復元させる

POINT ここからは、エアリスがライフストリームを集めて「星命の器」に注ぎ、神殿の地形を復元させながら進んでいくことになる。ライフストリームは神殿内に漂っているほか、モンスターを倒したり鉱石を壊したりしたときに出現し、△ボタンを長押しして祈ると集められる。集めたライフストリームは、下の写真の要領で星命の器に注ぎこむことができ、器を満タンにすれば神殿の地形が復元されるのだ。なお、エアリスがためているライフストリームの量に応じて、バトル開始時にエアリスが下の表の強化効果を得られる。



⬆光る魔法陣の上に乗り、遠くに浮かんでいる星命の器に右スティックでカメラを向ける。



⬆左スティックを円を描くように入力し、ライフストリームを星命の器に注ぎこむ。

エアリスがライフストリームをためていると受けられる効果

ライフストリームの量	バトル開始時にエアリスが受けられる効果
ゲージの10〜29%	フェイス(240秒)
ゲージの30〜59%	フェイス(240秒)、リジェネ(240秒)
ゲージの60%以上	フェイス(240秒)、リジェネ(240秒)、ウォール(80秒)

17 慈悲の祭壇

- ライフストリームを星命の器に注ぎ、秩序の祭壇の地形を復元させる

18 秩序の祭壇

- ライフストリームを星命の器に注いで地形を復元させる(→P.311)

BATTLE MEMBER: クラウド / バレット / ティファ

19 追放の柱

Lv. 47

バトル ドァブゥル+ポイズンフロッグ×2

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

- 星命の間

CLOUD

- 別たれた道
  - 荒ぶる星命
  - 神羅の気配

AERITH

- 修行あるのみ
  - 星命の器

CLOUD

- 開かれた道
  - タークスを追え
  - 奔流の向こう岸
  - 激流の向こう岸
  - 塔のモニュメント

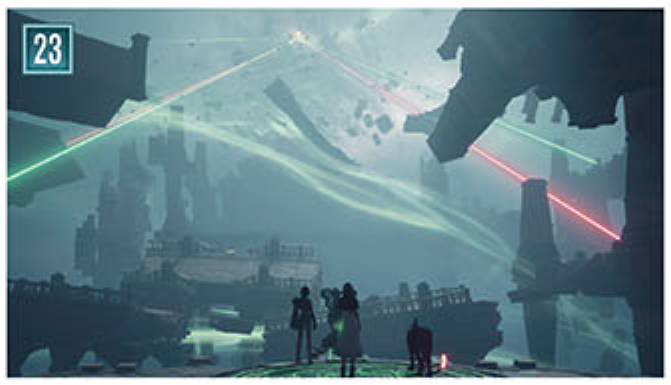
AERITH

- 探索再開
  - 修行の成果
  - 巣くう者たち
  - 更に巣くう者たち
  - 再挑戦
- ツォンを追え









前ページより

20 地異の回廊

- 大きな箱をライフストリームの奔流に落とし、足場を作って先に進む

21 天変の回廊

- 塔のハンドルをまわす
  - バトル アイアンクラッド
- 塔のモニュメントをライフストリームの奔流に落とす

POINT 塔にはハンドルが設置されており、L2ボタンでハンドルをまわすと、アイアンクラッドが出現してバトルになる。バトル中にアイアンクラッドをバーストさせれば塔が壊れて、頂上に付いていたモニュメントが下に落下するので、敵を倒したあとにL2ボタンでモニュメントを動かし、ライフストリームの奔流に落とそう。なお、アイアンクラッドをバーストさせずに倒した場合は、ハンドルをまわすところからやり直しとなってしまうので注意。

22 行交いの場

- タークスがモンスターと戦っている場に乱入する
  - バトル アンダーリザード×2+ポイズンフロッグ×3
  - バトル レノ+ルード(CH13)(→P.652〜653)
  - 入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】忍術伝書 第15巻

POINT 行交いの場の段差の上から下に飛び降りると、最初はレノやルードと一緒にモンスターと戦う。これに勝ったあとは、つづけてレノとルードのふたりとのバトルに突入するのだ。レノとルードを倒したあとは、操作がエアリス側に切りかわる。

BATTLE MEMBER: エアリス / レッドXIII / ユフィ

23 救済の祭壇 (Lv. 48)

- ライフストリームを星命の器に注いで地形を復元させる

POINT 救済の祭壇にある星命の器にライフストリームを満タンまで注いでも、モンスターに地形の復元を中断させられてしまう。やすらぎの回廊となぐさめの回廊に向かい、モンスターを排除しよう。

順不同

24 やすらぎの回廊

- バトル ヘクトアイズ+デスフロート

25 なぐさめの回廊

- バトル ヘクトアイズ×2

次ページへ

STORY INDEX


27


30


31

前ページより

26 救済の祭壇

- ライフストリームを星命の器に注ぎ、揃いの場の地形を復元させる

27 流転の祠

バトル ツォン+イリーナ(CH13)(→P.654~655)

入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】格闘術秘伝の書 第15巻

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

28 誘いの道

- 石を調べて、動く床で下層へ移動する

29 憩いの場

- ツォンを見つける

BATTLE MEMBER エアリス

30 憩いの場

- ツォンに近づく
- 台座を調べたあと、試練の祠に入る

31 試練の祠

- 奥の部屋で胸像を調べて試練を受ける(下記参照)

POINT 試練の祠では、クラウド以外の仲間たちがひとりずつ試練を受けることになる。それぞれの試練の手順は下の表のとおり。

仲間たちの試練の内容

名前	試練の手順
レッドXIII	①岩壁を右上のほうに向かって登っていき、研究所に入る ②研究所の階段を下りて奥へ進む
ティファ	①給水塔にのぼる ②クラウドに近づいたあと、ティファの父を追って進む
ユフィ	①階段を下りたあと、右上を目指して登っていく ②かぎなわで奥へ進み、エレベーターのボタンを押す
バレット	①奥へ進んで自分の家に行く ②ガレキをくぐった先で金網を調べて蹴破る
エアリス	①光の蝶を調べる(全4ヵ所) ②道を進んでいき、つきあたりの人混みで助けを求める ③イファルナのもとへもどる

次ページへ

STORY INDEX

MAIN STORY

≈

RED XIII
- レッドXIIIの試練

TIFA
- ティファの試練

YUFFIE
- ユフィの試練

BARRET
- バレットの試練

AERITH
- エアリスの試練

- 人形の回廊

CLOUD
- クラウドの試練

- 黒マテリアの元へ
  - 黄昏の記憶
  - 大禍の記憶
  - 滅星の記憶
- 黒の祭壇
- 崩壊する神殿
- 黒マテリアの行方


33


35


36


37

前ページより

BATTLE MEMBER クラウド ほか2名

32 人形の回廊

- クラウドがひとりで試練を受ける

POINT クラウドの試練の手順は下記のとおり。

クラウドの試練の手順

①壱番魔晄炉の炉心で、扉の前のビッグスに近づく
②七番街支柱で階段をのぼり、ティファとジェシーのもとへ行く

33 黄昏の回廊

バトル ドァブゥル＋デスフロート

34 滅星の回廊

バトル ドァブゥル＋モスアダマンタイマイ

35 滅星の回廊

バトル デモンズゲイト(→P.656)
入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】星の神秘の書 第15巻

BATTLE MEMBER エアリス

36 黒の祭壇

Lv. 49

- クラウドに近づく
- ヴィンセントの誘導に従って神殿を脱出する

場所 ノースウッドエリア(→P.411)

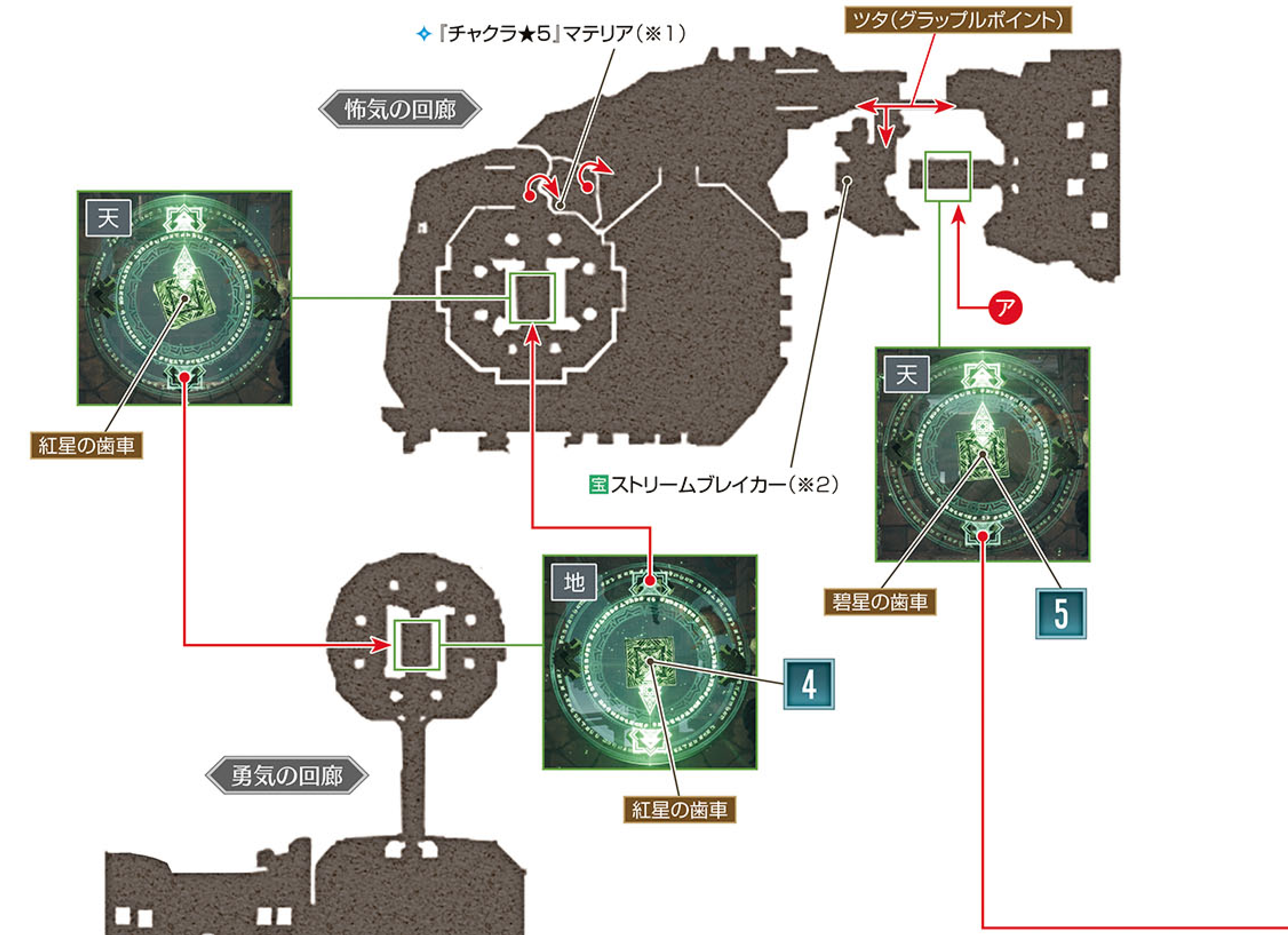
BATTLE MEMBER クラウド

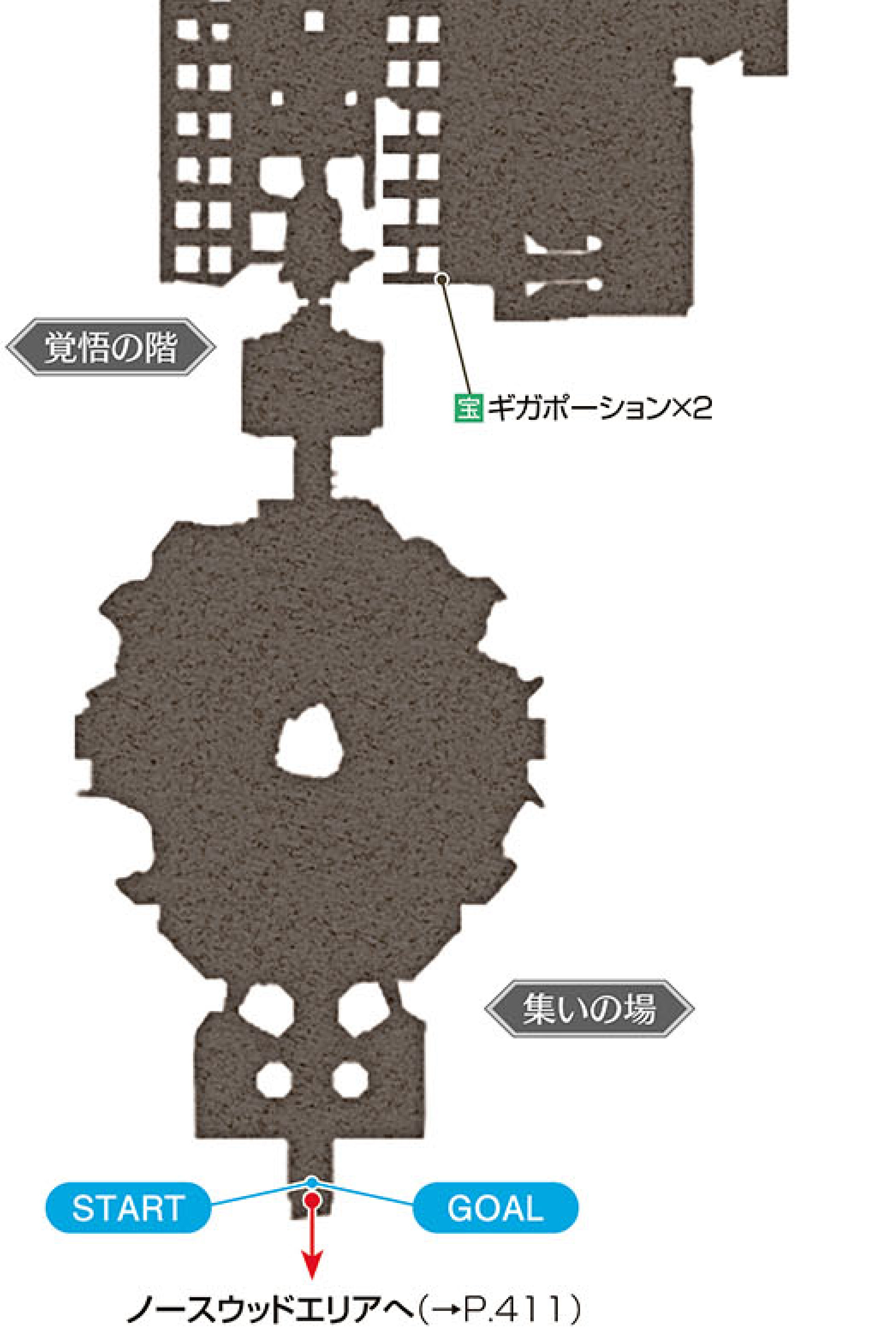
37 古代種の神殿 外観

- セフィロスのもとへ向かう
- エアリスを追いかける

CHAPTER CLEAR

古代種の神殿





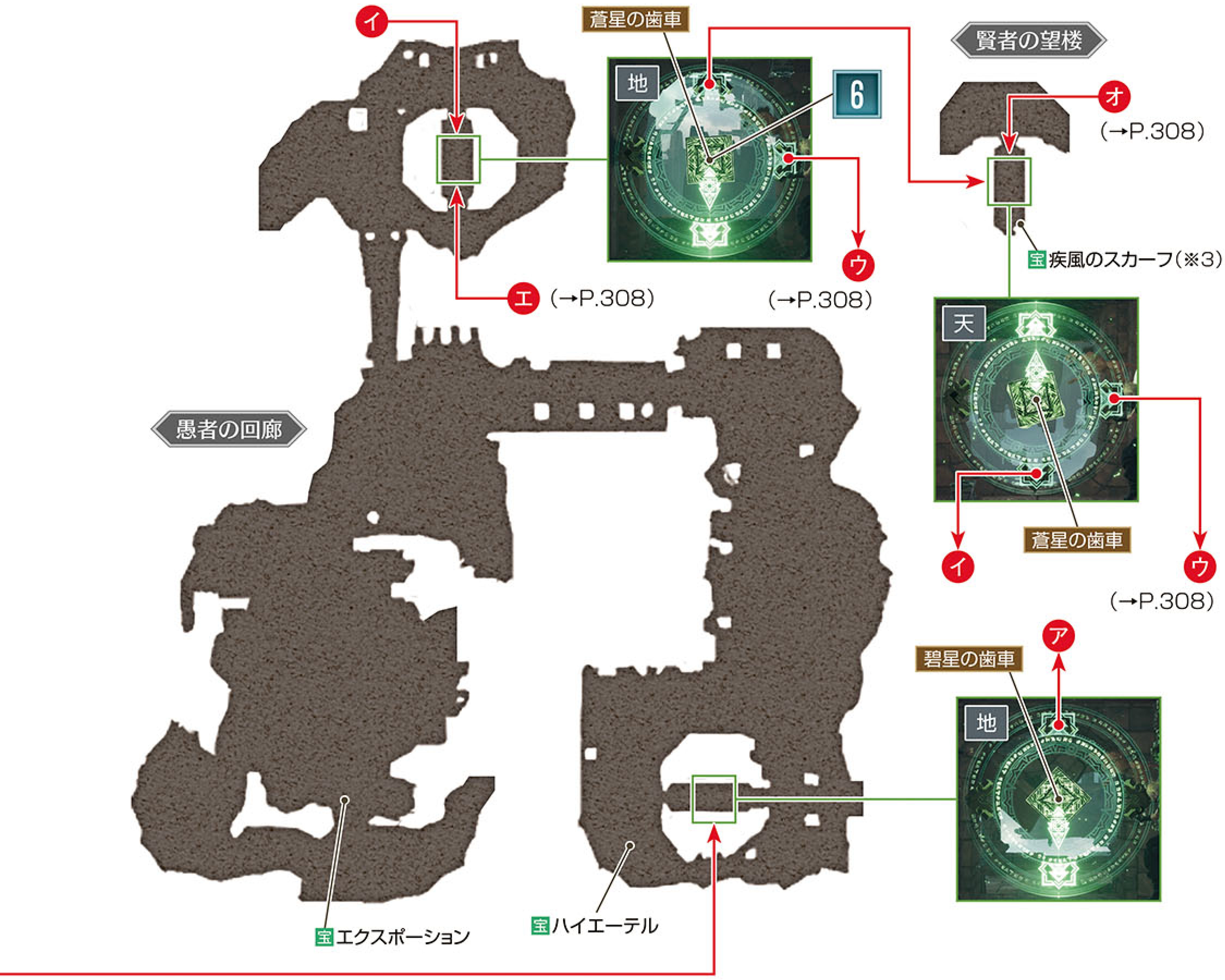
壊せるオブジェクトの中身

- メガポーション
- ギガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 手榴弾
- 【★6】クロム鉱
- 【★7】ムーンストーン
- 【★7】ミスリル鉱石
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- モーグリメダル
- 魔晄石（MP回復）

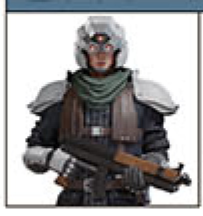
採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト
- 【★7】ムーンストーン
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘
- 【★6】星の祝福
- 【★7】星の啓示

※1……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『チャクラ★1』マテリアになる
※2……すでに所持していると6500ギルになる

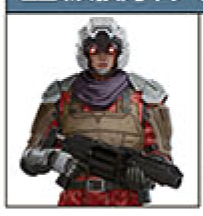


エネミーデータ

警備兵

P.616
レベル ● 45
HP ● 2840
弱点 ● 炎

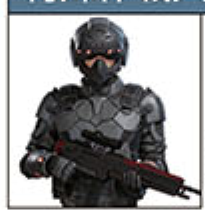
鎮圧兵

P.616
レベル ● 45～46
HP ● 5679～5835
弱点 ● 炎

上級擲弾兵

P.616
レベル ● 45
HP ● 2840
弱点 ● 炎

上級警備兵

P.622
レベル ● 45
HP ● 3786
弱点 ● 炎

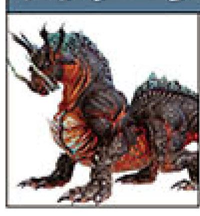
特殊作戦兵

P.622
レベル ● 45
HP ● 5679
弱点 ● 炎

ソルジャー2nd

P.622
レベル ● 45
HP ● 8519
弱点 ● 炎

ポイズンフロッグ

P.622
レベル ● 45～46
HP ● 2272～2334
弱点 ● 氷

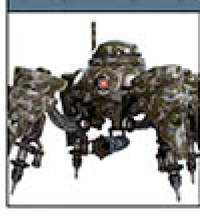
アンダーリザード

P.622
レベル ● 45～46
HP ● 6626～6808
弱点 ● 氷

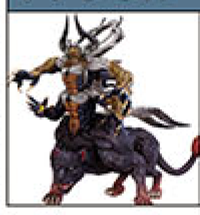
エンシャントドラゴン

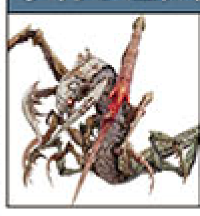
P.622
レベル ● 45～47
HP ● 10412～11264
弱点 ● 風

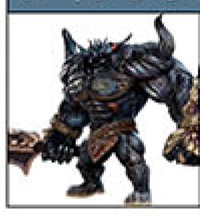
スラップス

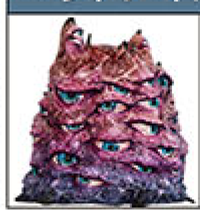
P.622
レベル ● 46
HP ● 1556
弱点 ● 風

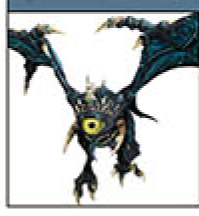
スタンレイType-G

P.622
レベル ● 46
HP ● 5835
弱点 ● 雷

ドァブゥル

P.622
レベル ● 46～47
HP ● 8753～9216
弱点 ● 雷

ゲルシュメルゼ

P.622
レベル ● 46
HP ● 5835
弱点 ● ――

アイアンクラッド

P.622
レベル ● 46
HP ● 52515
弱点 ● 雷

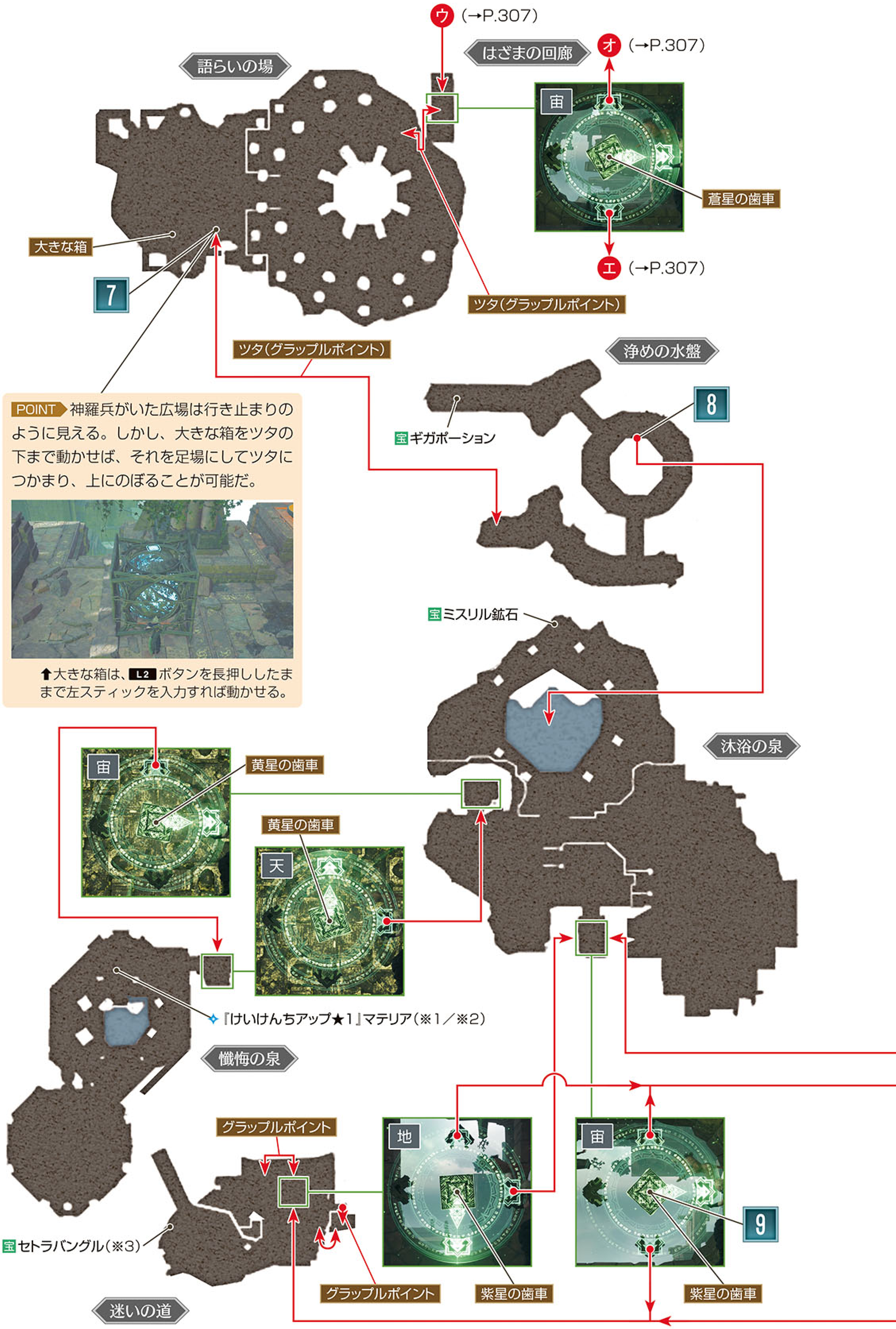
ヘクトアイズ

P.623
レベル ● 46
HP ● 8753
弱点 ● 炎、氷、雷(※4)

デスフロート

P.623
レベル ● 46～47
HP ● 15560～16384
弱点 ● 雷

モスアダマンタイマイ

P.623
レベル ● 47
HP ● 38912
弱点 ● 炎

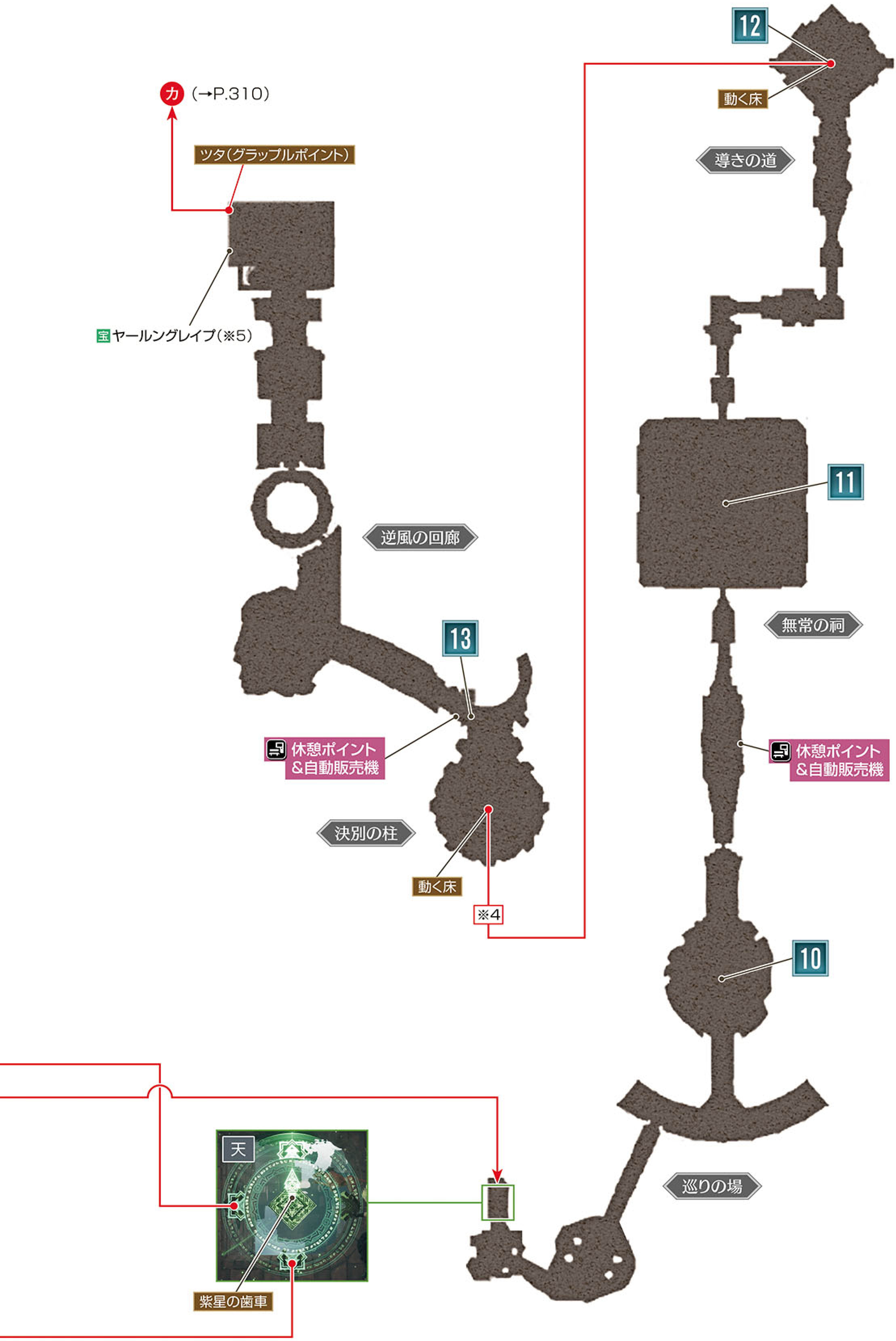
※3……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる
※4……『炎吸収モード』中は「氷、雷」、『氷吸収モード』中は「炎、雷」、『雷吸収モード』中は「炎、氷」



POINT 神羅兵がいた広場は行き止まりのように見える。しかし、大きな箱をツタの下まで動かせば、それを足場にしてツタにつかまり、上にのぼることが可能だ。

⬆大きな箱は、L2 ボタンを長押ししたままで左スティックを入力すれば動かせる。

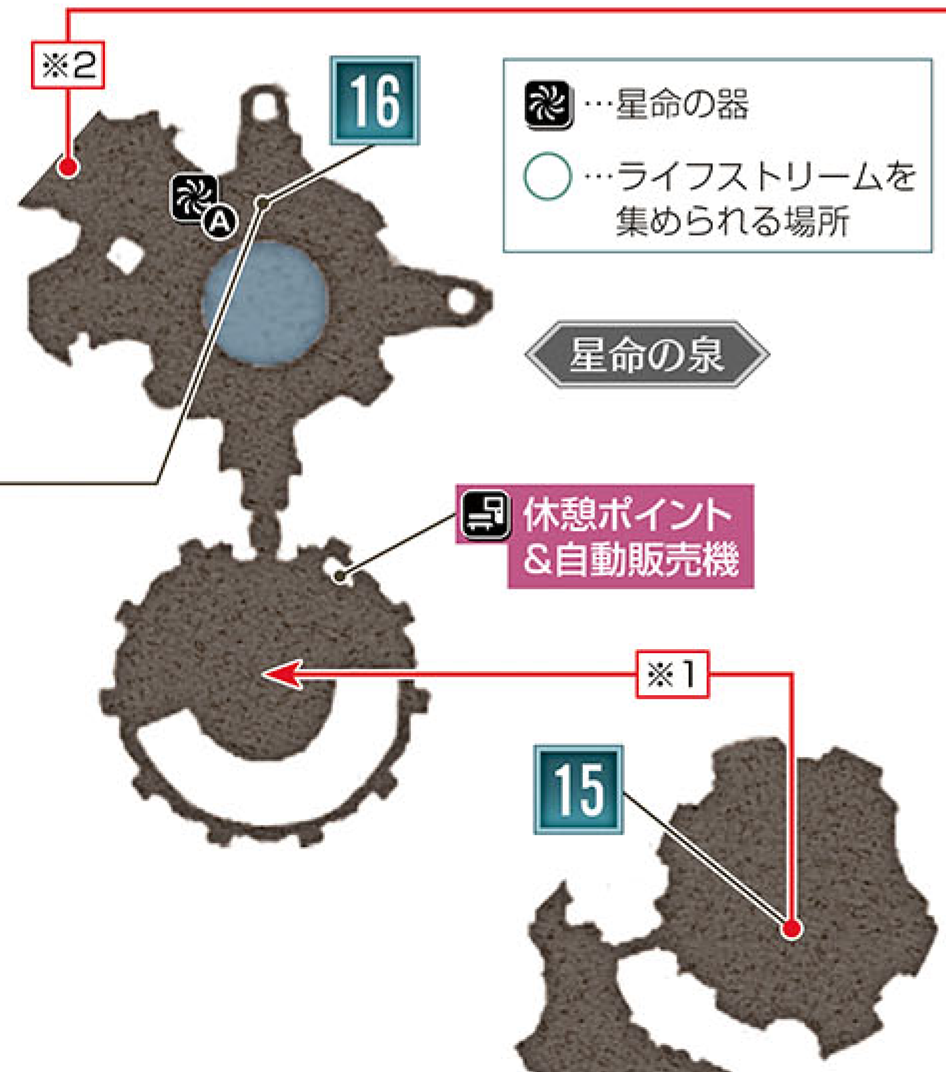
※1……階段をのぼった先にある　※2……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく★1』マテリアになる
※3……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる



※4……手順13を行なったあとは移動できなくなる　※5……すでに所持していると6500ギルになる

🌀…星命の器

◯…ライフストリームを集められる場所

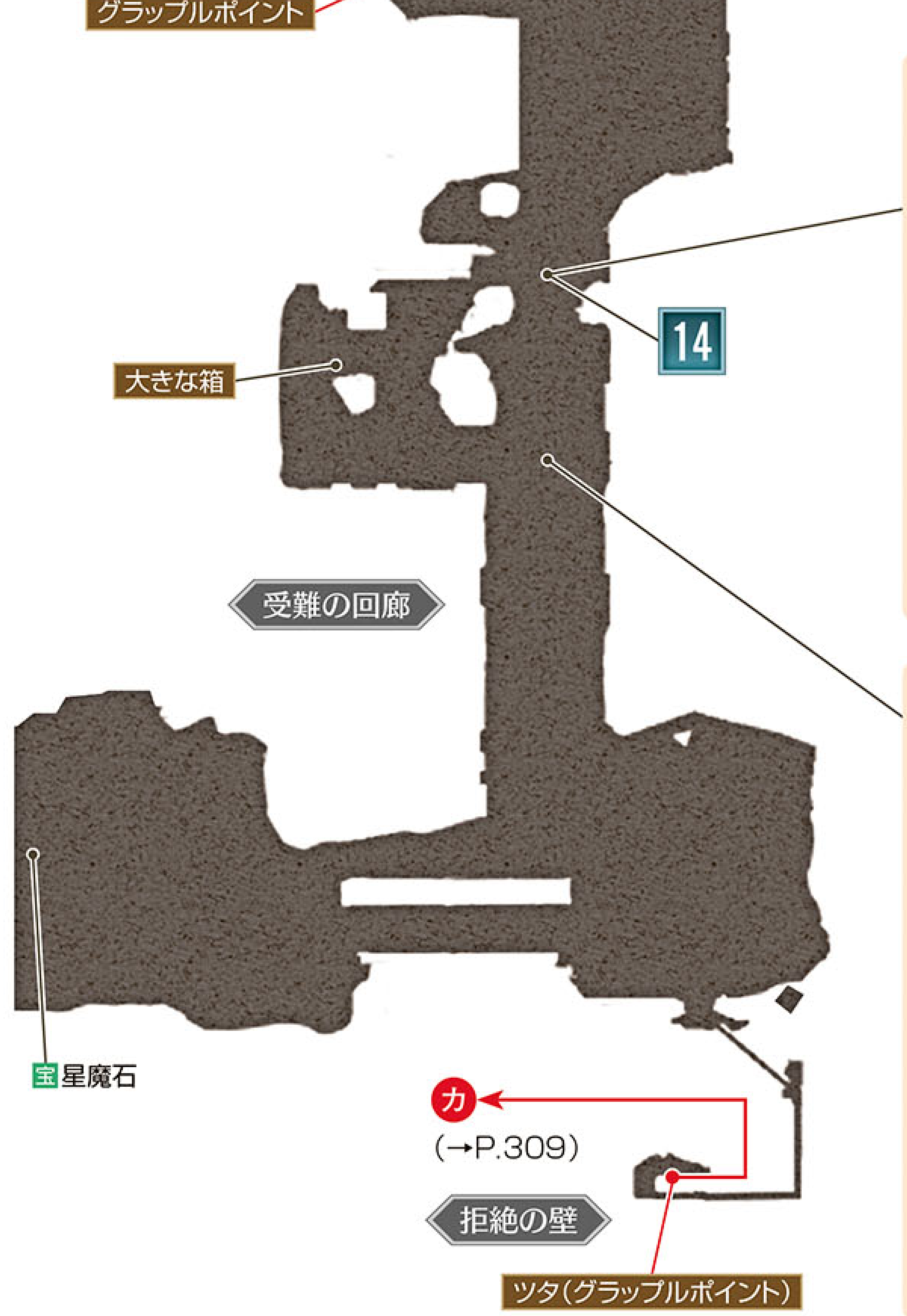


POINT エアリスたちが探索できる範囲は、神殿内で集めたライフストリームを「星命の器」に注ぎ、神殿の地形を復元させることによって広がっていく（→P.302）。ライフストリームは周囲に漂っているほか、鉱石を壊したりエネミーを倒したりしたときにも放出されるので、神殿内をスミズミまで探索したいなら、残さず集めたい。

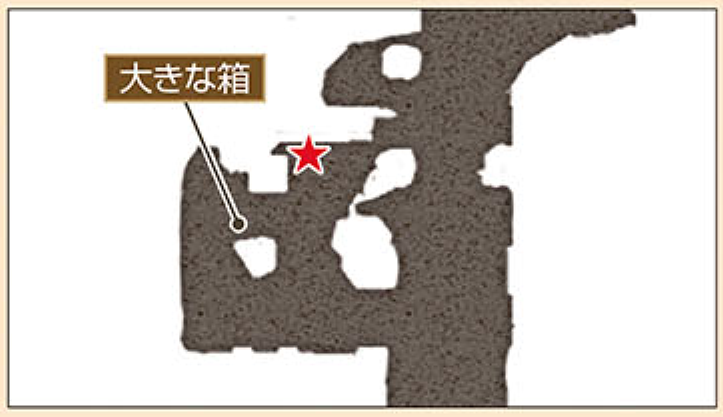


⬅星命の器を満たせなかった場合は、器の近くで🔺ボタンを長押しして祈ると、自分のもとへライフストリームを回収できる。





POINT この場所のライフストリームの奔流は、いくら待っていても止まらない。近くにある大きな箱を、下図の★の場所まで動かして奔流のなかに落とすと、奔流がせき止められて先に進めるようになるのだ。

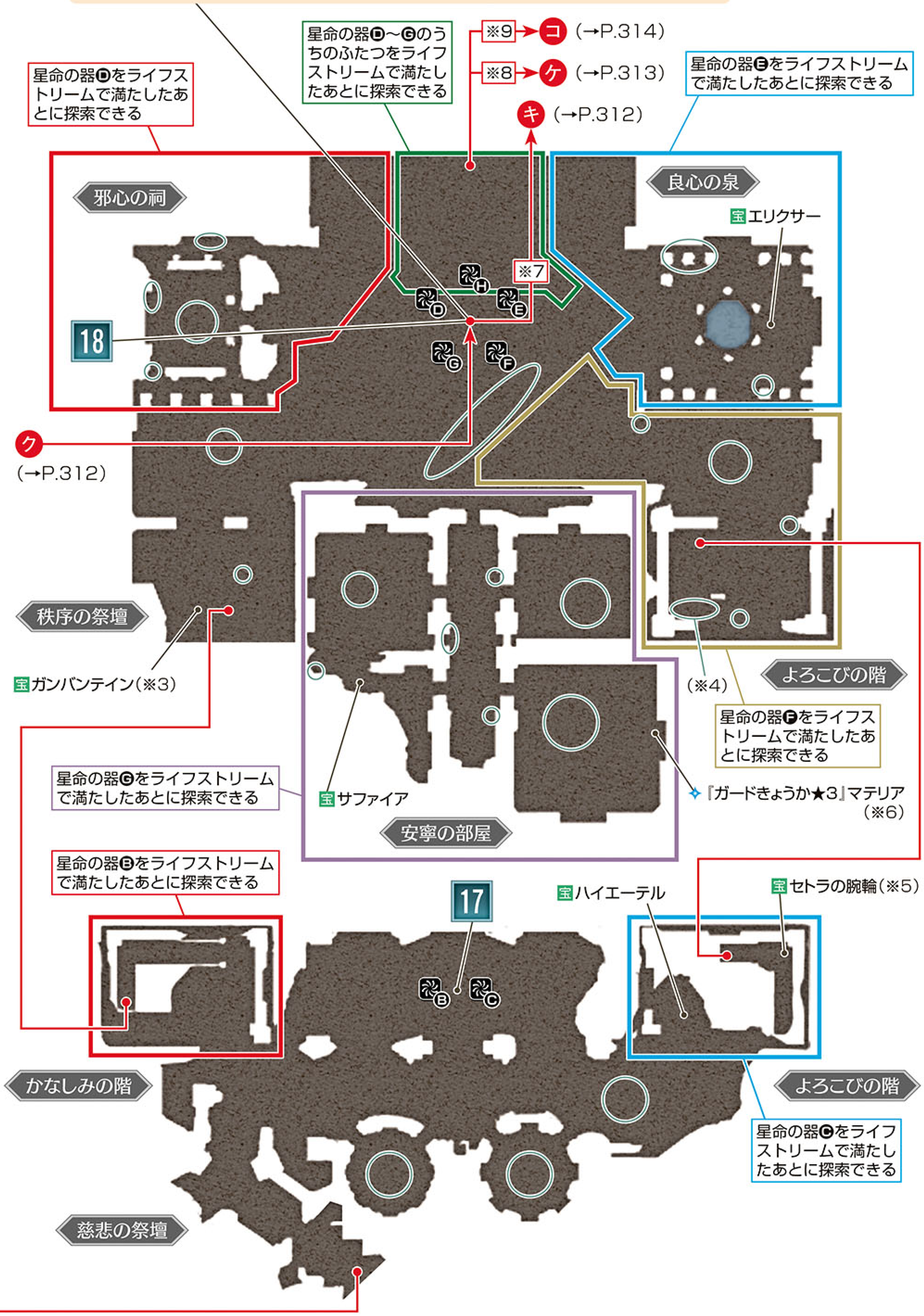


POINT 回廊の床や壁が緑色に光っている場所では、ときおりライフストリームの奔流が発生し、これに触れるとクラウドがダメージを受けてしまう（奔流のダメージでHPが減るのは残り1まで）。タイミングを見計らって、ちょうど奔流が止まっているときに一気に走り抜けよう。

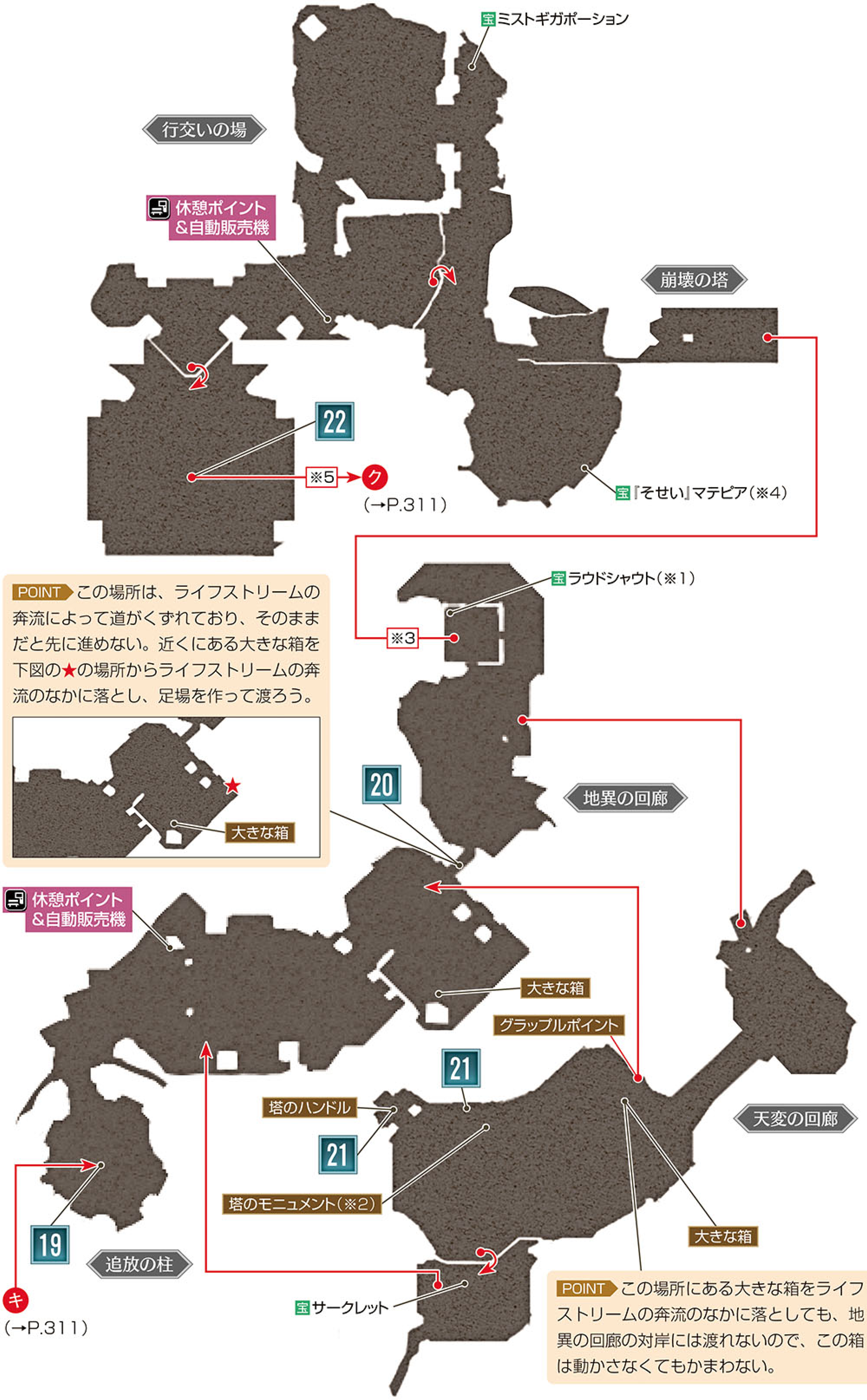


※1……手順15のバトル終了後に、操作がエアリス側のパーティに切りかわる
※2……星命の器Ⓐをライフストリームで満たして地形を復元させたあとに通れる

POINT 秩序の祭壇には星命の器が4つある。そのうちのふたつをライフストリームで満たすと、赦しの橋(→P.313)を復元させるための星命の器Ⓗが出現し、これも満たせば、操作がクラウド側のパーティに切りかわるのだ。ただし、アイテムをすべて手に入れたい場合は、ほかの星命の器を先に満たして、復元された場所をひととおり探索したあとに赦しの橋を復元させるといい。



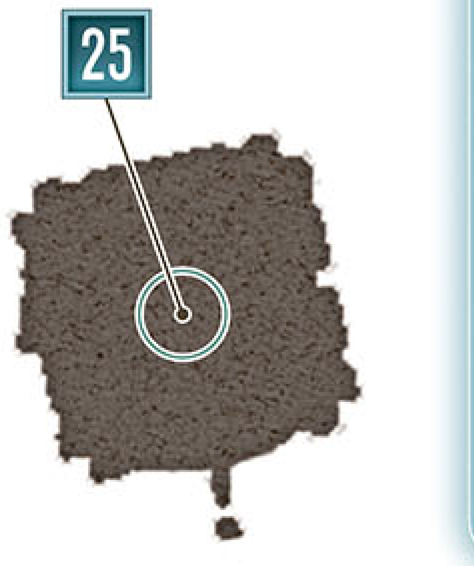
※3……すでに所持していると6500ギルになる
※4……階段をのぼった先にある　※5……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる
※6……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『ガードきょうか★1』マテリアになる
※7……星命の器Ⓗをライフストリームで満たすと、操作がクラウド側のパーティに切りかわる
※8……星命の器Ⓘ(→P.313)をライフストリームで満たして地形を復元させる前
※9……星命の器Ⓘをライフストリームで満たして地形を復元させたあと



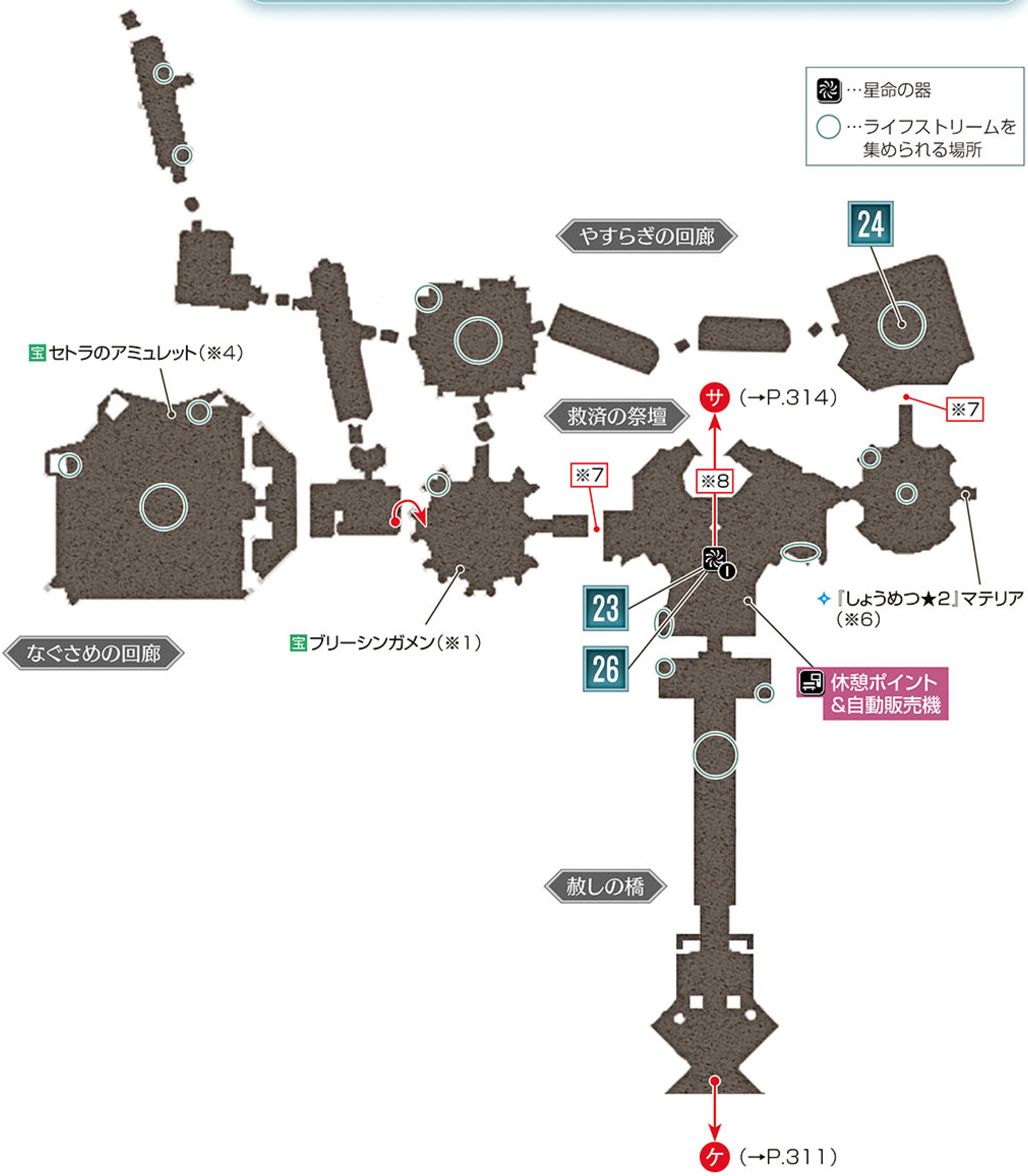
POINT この場所は、ライフストリームの奔流によって道がくずれており、そのままだと先に進めない。近くにある大きな箱を下図の★の場所からライフストリームの奔流のなかに落とし、足場を作って渡ろう。

POINT この場所にある大きな箱をライフストリームの奔流のなかに落としても、地異の回廊の対岸には渡れないので、この箱は動かさなくてもかまわない。

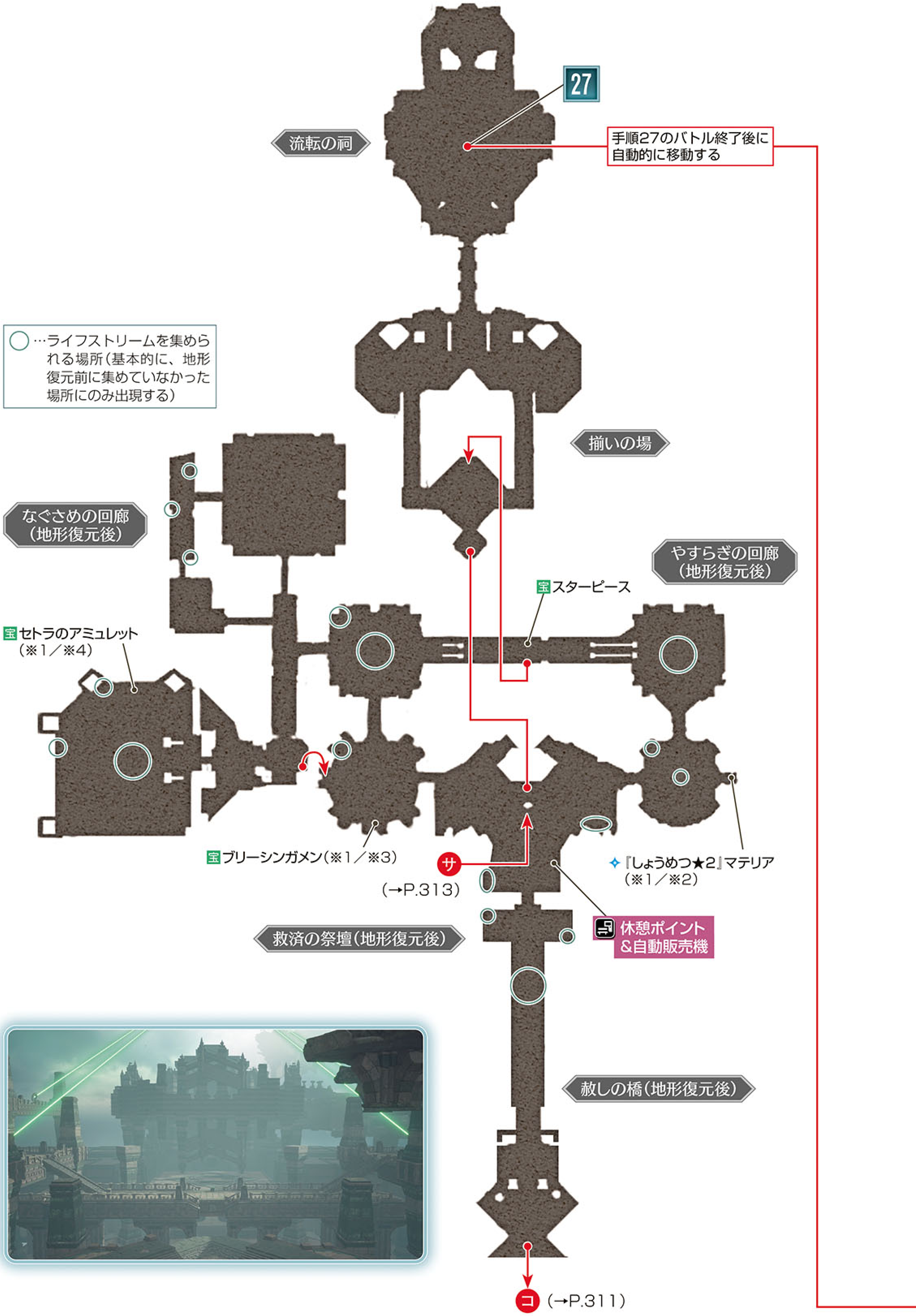
※1……すでに所持していると6500ギルになる　※2……手順21のバトル中にアイアンクラッドをバーストさせると出現する
※3……塔のモニュメントをライフストリームの奔流に落としたあとに通れる
※4……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる
※5……手順22のバトル終了後に、操作がエアリス側のパーティに切りかわる



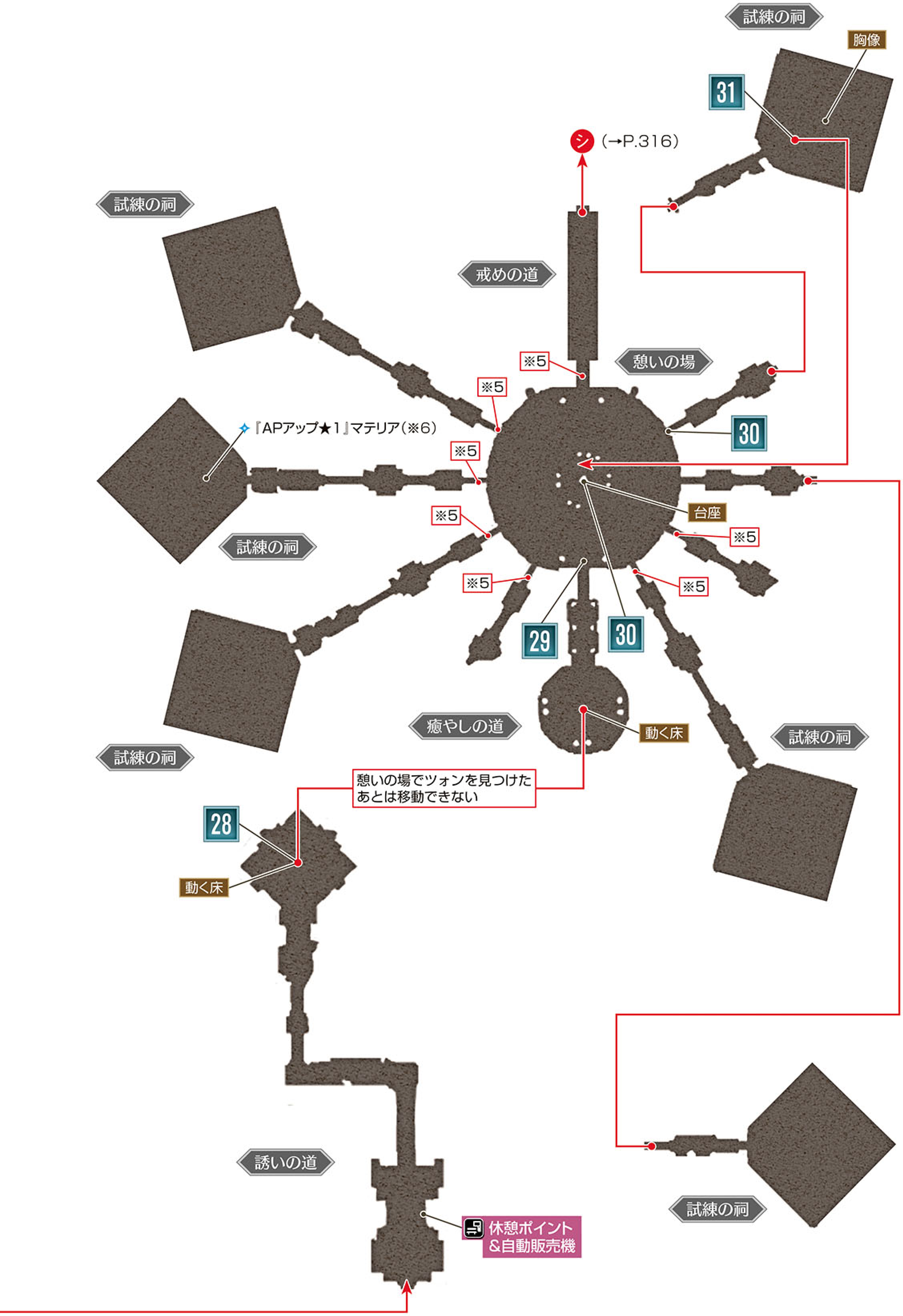




※6……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『しょうめつ★1』マテリアになる
※7……星命の器❶をライフストリームで満たした直後、地形の復元を中断させられたあとに通れる
※8……星命の器❶をライフストリームで満たして地形を復元させると自動的に移動する

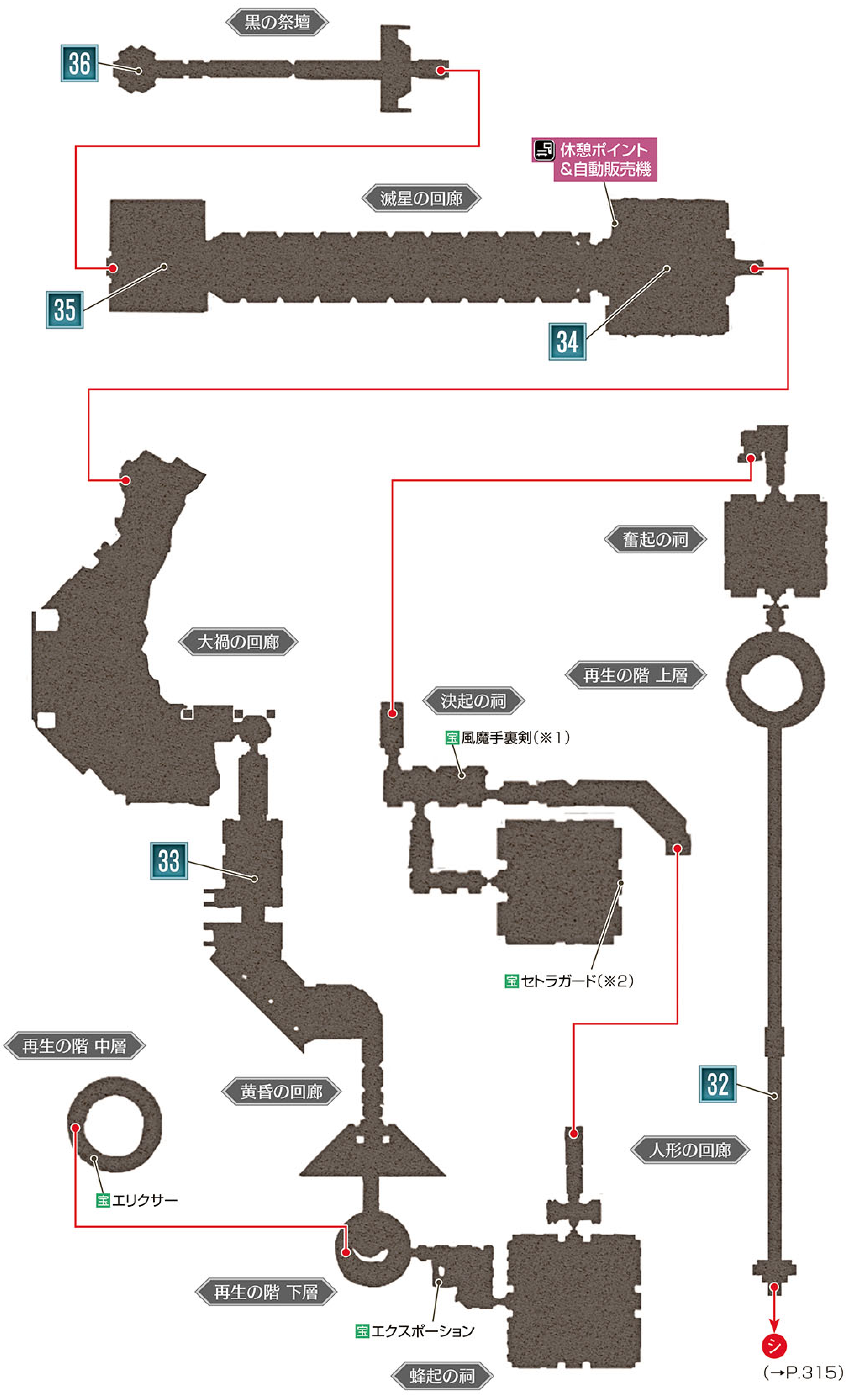


※1……地形を復元させる前に手に入れていないときのみ入手できる
※2……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『しょうめつ★1』マテリアになる
※3……すでに所持していると6500ギルになる　※4……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる



※5……クラウド以外の仲間全員が試練を受けたあとに通れる
※6……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく★1』マテリアになる

INDEX



※1……すでに所持していると6500ギルになる　※2……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる

Original『FFVII』 PART 13
Playback 古代種の神殿

古代種の神殿の内部には、時計盤を模した大穴をはじめ、難解な仕掛けが満載。さらに、「神殿自体が黒マテリア」という仕組みになっており、ケット・シーがそのボディを犠牲にして神殿のパズルを解いた。

PART 12(→P.297)より

古代種の神殿





エアリス
「死んで、星とひとつになれるのに
意志の力でとどまってる……」

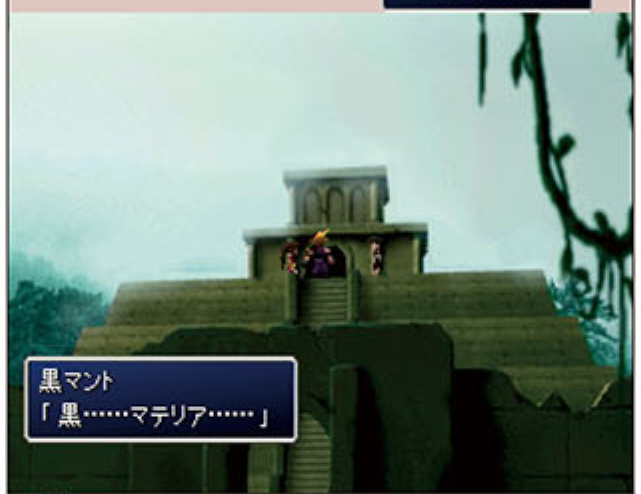
「未来のため？
わたしたちのため？」

クラウド
「なんて言ってる？
わかるのか？」



「わたし、来たから？
ごめんね……わからない」

エアリス
「はやく、ねえ
中に入りたい！」





クラウド
「タークスのツォンか！？」

ツォン
「くっ……やられたな」

ツォン
「セフィロスが……捜しているのは
……約束の地じゃない……」

クラウド
「セフィロス？
中にいるのか！？」

ツォン
「自分で……
たしかめるんだな……」

ツォン
「くそっ……」

「エアリスを…手放したのが
ケチ…の……つきはじめ…だ…」

「社長は……判断を
あや……まった……」

エアリス
「あなたたち、かんちがいしてる」

「約束の地、あなたたちが考えてるのと
ちがうもの」

エアリス
「それに、わたし、協力なんてしないから」

「どっちにしても、神羅には
勝ち目はなかったのよ」

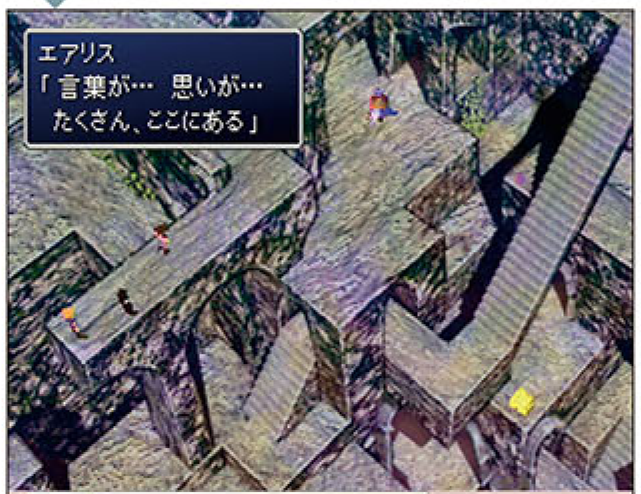
ツォン
「ハハ……きびしいな。
エアリス……らしい……言葉だ」

ツォン
「キーストーン……
祭壇に……置いて……み……ろ」



エアリス
「……ツォンはタークスで敵だけど
子供のころから知ってる」

「わたし、そういう人、少ないから。
世界中、ほんの少ししかいない
わたしのこと、知ってる人……」



エアリス
「……クラウド！
ここ、いろいろ大変だと思うけど…」

「なげださないで！
がんばろう、ね！」



「ううん、知識なんかじゃない。
そう……意識……生きてる心……」

エアリス
「何か、言いたがってる」

エアリス
「ごめんね、わからないの」

エアリス
「えっ？」

エアリス
「な〜に？」

エアリス
「……危険？
邪悪な……意識？」

エアリス
「えっ？ 見せる？
見せてくれるの？」



エアリス
「まって！
ほら、見て……はじまるよ」

次ページへつづく

前ページより



ツォン
「……どうかな。
とにかく社長に報告だ」

イリーナ
「気をつけてくださいね。
ツォンさん」

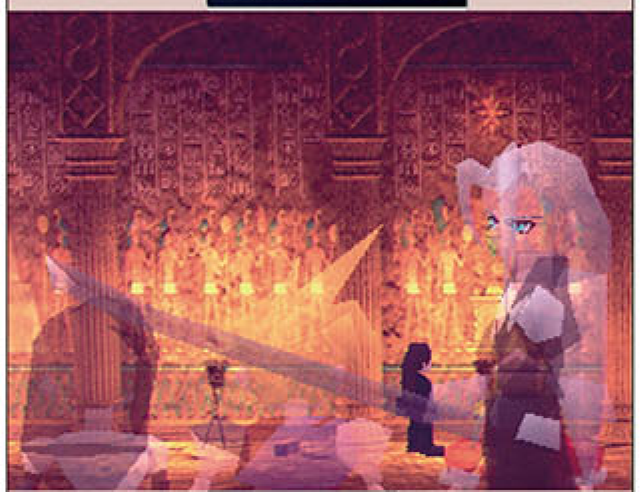
ツォン
「ああ……」

「イリーナ、この仕事が終わったら
めしでもどうだ？」

イリーナ
「あ、ありがとうございます」

「それじゃ
おさきにしつれいします」

ツォン
「ここが約束の地？
いや、まさかな……」



ツォン
「セフィロス!!」

セフィロス
「おまえが扉を開いたのか。
ごくろうだった」

ツォン
「ここは……なんだ？」

セフィロス
「失われた知の宝庫。
古代種の知恵……知識」

セフィロス
「私は星とひとつになるのだ」

ツォン
「星とひとつに？」

セフィロス
「愚かなる者ども。
考えたこともあるまい」

セフィロス
「この星のすべての精神エネルギー。
この星のすべての知恵……知識……」

「私はすべてと同化する。
私がすべて……すべては私となる」

ツォン
「……そんなことが
できるというのか？」

セフィロス
「その方法が……ここに」

セフィロス
「おまえたちには死あるのみ。
しかし、悲しむことはない」

「死によって生まれる
新たな精神エネルギー。
やがて私の一部として
生きることができる」



クラウド
「……壁画の部屋はどこだ？」

エアリス
「もうすぐ、ね」

クラウド
「セフィロスがいるんだな？」

クラウド
「あいつが何を考えようと
ここで終わりだ」

「俺が倒す！」



クラウド
「どこだ!?
セフィロス!!」

セフィロス
「つめたいな」

「私はいつでも
おまえのそばにいる」

セフィロス
「くるがいい」

セフィロス
「まったく、素晴らしい」

セフィロス
「知の宝庫……」

クラウド
「おまえが言ってることは
意味不明なんだよ！」

セフィロス
「よく見ておくがいい」

クラウド
「なにを!!」

セフィロス
「古代種の知のあたえるもの」





セフィロス
「もうすぐ……
ひとつになれる」



セフィロス
「簡単なことだ」

「星は傷ができると治療のために
傷口に精神エネルギーを集める」

セフィロス
「傷の大きさに比例して
集まるエネルギーの大きさが決まる」

セフィロス
「……星が破壊されるほどの
傷ができたらどうなる？」

「……どれほどのエネルギーが集まる？」

セフィロス
「フッフッフッ。
その傷の中心にいるのが私だ。
エネルギーはすべて私のものだ」

セフィロス
「星のすべてのエネルギーとひとつになり
私は新たなる生命、新たなる存在となる」

「星とまじわり……私は……
今は失われ、かつて人の心を支配した存在……
『神』として生まれ変わるのだ」

エアリス
「星が破壊されるほどの傷？
傷つける？　星を？」

セフィロス
「壁画を見るがいい。
最高の破壊魔法……メテオ」

クラウド
「そうはいかない！」

「目をさませ!!」



エアリス
「待って、クラウド！」



クラウド
「クックックッ……
黒マテリア」

クラウド
「クックックッ……
メテオよぶ」

エアリス
「クラウド!!
しっかりしなさい!」

クラウド
「クラウド……」

「俺……
クラウド……」

クラウド
「どうやるんだ…」



エアリス
「……クラウド」

クラウド
「ん? どうした。
なんか変か?」

エアリス
「……なんでもないから
気にしないで」

エアリス
「逃げちゃったね、セフィロス」

クラウド
「……気にするな。
あいつの言ってることはわかった」

クラウド
「これがメテオだな?」

エアリス
「……魔法ね、これは。
セフィロスが言ってたとおり」

エアリス
「究極の破壊魔法メテオ」

「宇宙をただよっている小さな星を
魔法の力で呼びよせるの」

エアリス
「そして……衝突。
この星、完全に壊れちゃうかも……」

クラウド
「セフィロスか!!」

セフィロス
「クックックッ……
私ではない」



クラウド
「セフィロスの気配は?」

エアリス
「消えちゃったね」



エアリス
「……何かかいてある」

エアリス
「……ク・ロ・マ……テ・リ・ア」

クラウド
「黒マテリア!!」

エアリス
「あっ!」

エアリス
「……黒マテリア」

エアリス
「ちょっと待って。
わたし、聞いてみる!」



エアリス
「えっ?」

エアリス
「そうなの!?」



クラウド
「どういうことだ?」

エアリス
「だから、この大きな建物自体が
黒マテリア、なんだって」

クラウド
「この、でかい神殿が?
これが黒マテリア!?」

「それじゃあ、誰にも持ち出せないな」

エアリス
「う〜ん、むずかしいところね。
ここにあるのは神殿の模型なの」

「この模型には、しかけがあって
パズルをといていくと
どんどん模型が小さくなるんだって」

「模型、小さくなると、神殿自体も小さくなる。
どんどん、おりたたまれていって、最後には
手のひらにのるくらいにまで小さくなるの」



エアリス
「そう、でもね……」

「パズルを解くのは、この場所でしか
できないの」

「だから、パズルを解くと、その人は
この神殿、いいえ、黒マテリア自体に
押しつぶされちゃうの」

クラウド
「なるほど……
危険な魔法を簡単に持ち出させないための
古代種の知恵か……」

バレット
「おう!
それならほっとこうぜ」

「誰にも持ち出せないなら
セフィロスだっておなじだろ?」

クラウド
「ダメだ。
持ち出す方法を考えよう」

クラウド
「だって、そうだろ?
セフィロスにはたくさんの分身が
いるじゃないか」

「あいつら、命を投げ出して
黒マテリアを手に入れるくらい
なんでもない」

クラウド
「この場所はもう安全じゃないんだ」

エアリス
「でも、どうするの?」

「もしもし〜 クラウドさん。
ボクです、ケット・シーです〜」

「話、聞かせてもらいましたよ!」

ケット・シー
「ボクのこと
忘れんといてほしいなぁ」

ケット・シー
「クラウドさんの言うてることは
よぉ、わかります」

「この作りモンの身体
星の未来のために
使わせてもらいましょ」

クラウド
「セフィロスに黒マテリアは渡せない。
でも、神羅にも渡せない」

ケット・シー
「でもなぁ、クラウドさん。
どないしようもないんとちゃうか?」

ケット・シー
「よっしゃ!
ほんな、まかせてもらいましょか!」

ケット・シー
「ほんな、みなさん
はよう脱出してください!」

「出口のとこで
まってますから!」

次ページへつづく

INDEX

前ページより







PART 14(→P.326)へつづく



CHAPTER 14 終わりゆく世界

MAIN STORY DIGEST



クラウドは、夢かうつつか定かではない世界でエアリスから託された白マテリアを、眠りの森で待ち受けていたエアリスへと渡す。目を覚ましたのち、セフィロスを止めると言い残してひとりで先へ進んだエアリスを追って、仲間たちとともに森を抜ける。

一行が忘らるる都にたどり着くと、セフィロスが姿を現し、黒いフィーラーで一帯を覆い尽くした。都を守る白いフィーラーは、クラウドたちを先へ進ませまいと立ちはだかる。妨害を突破し、祭壇へ向かう一行の前に、ふたたび運命の壁が出現した。



「世界は交わり、融合する。
怒りと悲しみは増幅し、
星の力となるのだ」



仲間の協力で運命の壁を越えたクラウドは、祭壇の中央で祈りを捧げるエアリスを発見する。フィーラーの奔流をかきわけ、彼女のもとにたどり着くクラウド。そこへ、はるか上空からセフィロスの凶刃がエアリスに迫る。クラウドは力を振り絞り、セフィロスの刀を打ち払おうとする——。

「星よ。セトラたちよ。
どうか、力を貸してください」

CHAPTER 14
終わりゆく世界
進行チャート



STORY INDEX

MAIN STORY
- 運命の導き
- 祭壇への道
- 壁を越えて

EXTRA CHAPTER

MAIN STORY

EPISODE 7
- 夢の世界
- 思い出の場所

1


2


3




4


CHAPTER START

EXTRA CHAPTER

場所 伍番街スラム

BATTLE MEMBER　クラウド

1 エアリスの家
- エアリスのあとについていく

2 スラム中心地区
- 雑貨屋で品物を選ぶ
- 駄菓子屋で品物を選ぶ
- カメラマンの前で決めるポーズを選ぶ
- エアリスのあとについていく

POINT 雑貨屋と駄菓子屋で品物を選ぶときと、カメラマンにポーズを決めるときは、どれを選んでも物語の展開は変わらない。

場所 眠りの森 (→P.324)

3 霧の道 Lv.49
- フィーラーを倒しながら森を進む
  バトル フィーラー×7
- エアリスを追いかける

BATTLE MEMBER　クラウド　ほか2名　※エアリスは選択不可

4 霧の道
- 仲間と話しながら先へ進む
  加入 ケット・シー

次ページへ

STORY INDEX













前ページより

場所 忘らるる都(→P.325)

5 運命の道

バトル フィーラー×4

- クラウドが仲間の協力を得て運命の壁を越える

BATTLE MEMBER クラウド

6 星命の神殿

- 動く床に乗って下層へ下りる

7 祈りの祭壇

- エアリスに近づく

BATTLE MEMBER (※ジェノバLifeの段階ごとに変化)

8 ????

バトル ジェノバLife(→P.658)

入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】射撃マニュアル 第15巻

BATTLE MEMBER クラウド ザックス

9 ????

バトル セフィロス(→P.660)

BATTLE MEMBER (※リバース=セフィロスの段階ごとに変化)

10 ????

バトル リバース=セフィロス+フィーラー=バハムート改(→P.661〜663)

BATTLE MEMBER クラウド エアリス

11 ????

バトル セフィロス:ラストバトル(→P.664)

入手 パーティ経験値50EXP、【HARD】剣技指南書 第14巻

ENDING

眠りの森





エネミーデータ

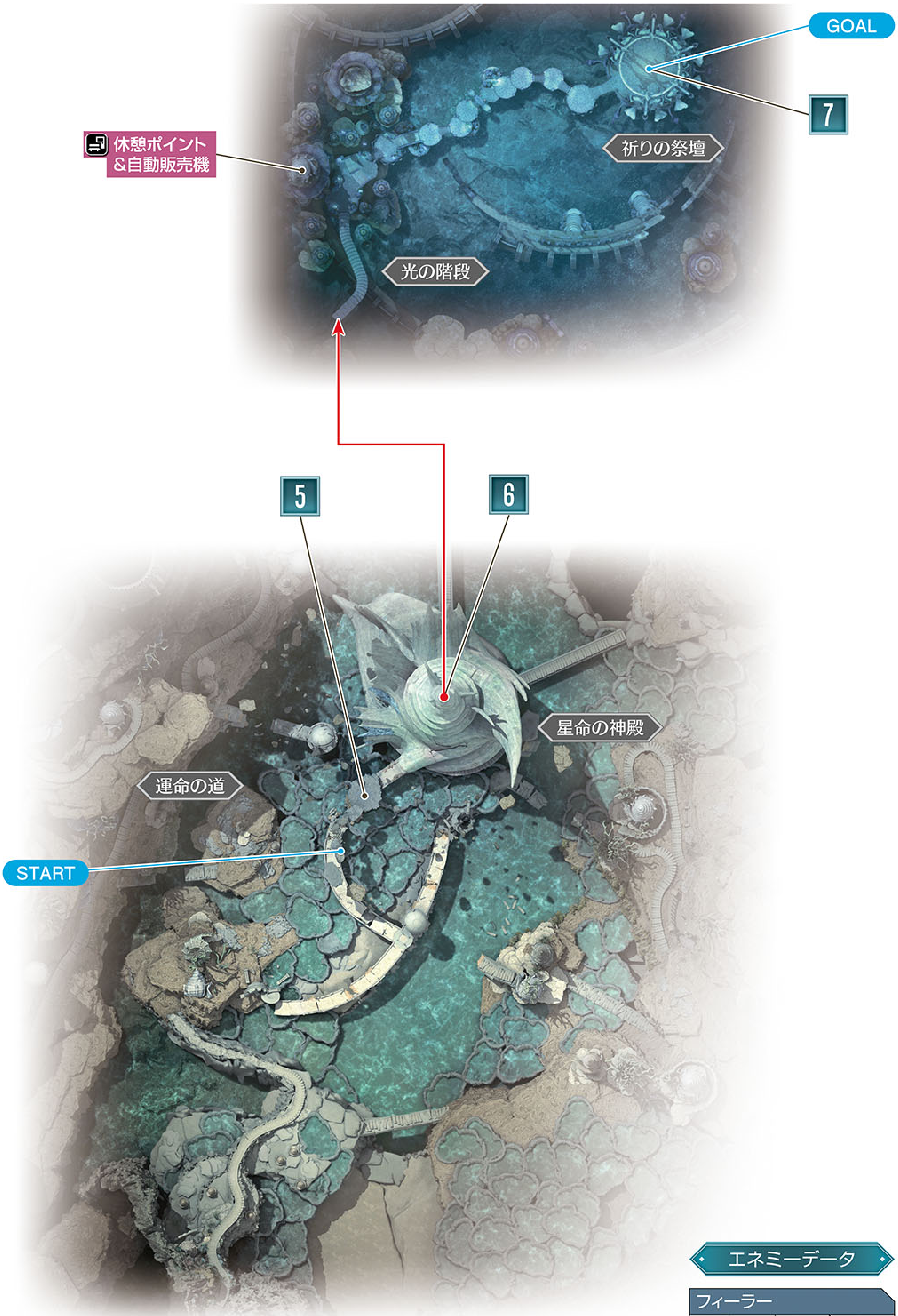
フィーラー



P.604

レベル ● 49
HP ● 816
弱点 ● ——

ノースウッドエリア ロケーションマップ 忘らるる都



エネミーデータ



フィーラー

P.623

レベル ● 49
HP ● 5510
弱点 ● ——

Original『FFVII』Playback PART 14

眠りの森～忘らるる都

メテオの発動を阻止すべく、単身で忘らるる都へ向かったエアリス。一心に祈りを捧げている彼女のもとに、セフィロスの凶刃が迫り——。大切な仲間との突然の別れは、多くのプレイヤーにとてつもない衝撃を与えた。

PART 13(→P.320)より

眠りの森



クラウド
「ああ、わかるよ。
さっきはすまなかったな」

エアリス
「気にしないほうがいいよ」

クラウド
「……そんなのムリだ」

エアリス
「そっか……」

エアリス
「じゃ、思いっきり気にしちゃえば？」



エアリス
「そして、クラウドは
自分のこと考えて」

エアリス
「自分が壊れてしまわないように、ね？」

クラウド
「ここは……どこだ？」

エアリス
「この森は【古代種の都】へつづく……
【眠りの森】と呼ばれている」

エアリス
「セフィロスがメテオを使うのは
時間の問題」

「だから、それを防ぐの。
それはセトラの生き残りの
わたしにしかできない」

エアリス
「その秘密、この先にあるの」

エアリス
「ううん……あるはず。
そう、感じるの。
何かに導かれている感じ、するの」

エアリス
「じゃ、わたし、行くね。
全部終わったらまた、ね？」

クラウド
「エアリス？」





ゴンガガ村



「調子はどうだ？」
いいみたいだ
わるい
よくわからない

バレット
「そんなとこだろうな。
ま、あんまり悩まねえこった」

ティファ
「あのね、クラウド。
エアリスが
いなくなっちゃったの」

バレット
「みんなはエアリスを
探しに行ってる」

クラウド
「……古代種の都。
エアリスはそこに向かっている。
メテオを防ぐ手段があるらしいんだ」

バレット
「エアリスが一人で!?
なんだって一人で
行っちまうんだよ!」

バレット
「おい、オレたちも行くぞ」

クラウド
「メテオを防ぐことができるのは
古代種……エアリスだけだ」



クラウド
「セフィロスは……もう、知っている」

バレット
「おい!
おまえ、なんだってチンタラしてるんだ？」

ティファ
「行きましょ、クラウド」

クラウド
「いやだ」

クラウド
「俺、また
おかしくなるかもしれない」

クラウド
「セフィロスがそばに来ると
俺はまた……」

バレット
「ああ、そうだよ。
おまえのせいでセフィロスは
黒マテリアを手に入れたんだ。
責任を取れ!」

クラウド
「責任？」

バレット
「おまえはよ、なるほど
いろんな問題を抱えてるんだろうさ。
自分のことよくわかんねえんだもんな」

バレット
「でもよ、クラウド。
オレたちが乗っちまった
この列車はよ、途中下車はナシだぜ」

ティファ
「クラウド、ここまで来たのよ……
セフィロスと決着をつけるんでしょ？」

クラウド
「いやだ……」

「俺は、怖いんだ。
このままじゃ、俺は俺で
なくなってしまうかもしれない」

「怖いんだ……」

バレット
「しょうがねえやつだぜ……」

「あのな、考えてみろよ。
自分のこと、全部わかってるやつなんて
世の中に何人いると思ってんだ？」

「誰だって、わけわかんねえから
あ～だこ～だ、なやむんだろ？」

「それでもみんななんとか生きてる。
逃げ出したりしないでよう。
そういうもんじゃねえのか？」

ティファ
「クラウド……来てくれるよね。
私、信じてるから」



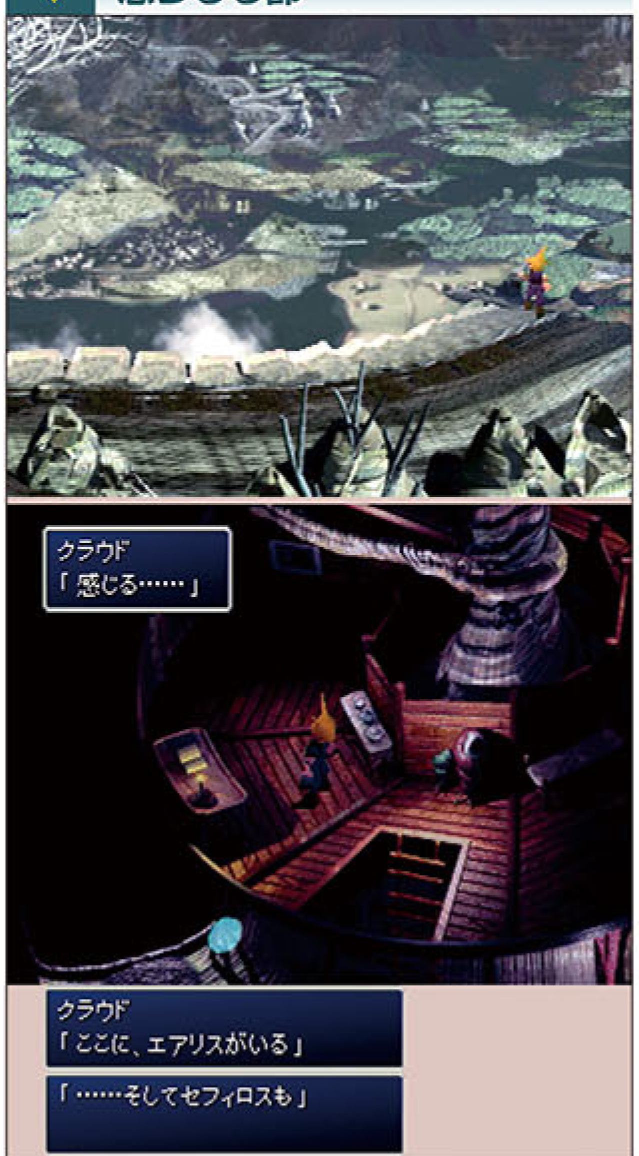
ボーンビレッジ



眠りの森



忘らるる都





次ページへつづく

前ページより













クラウド
「……ウソだろ？」



「私の寄り道はもう終わった。
あとは北を目指すのみ。
雪原の向こうに待っている『約束の地』」

セフィロス
「私はそこで新たな存在として
星と一体化する。
その時はその娘も…」

クラウド
「……だまれ」

クラウド
「自然のサイクルも
おまえのバカげた計画も関係ない」

クラウド
「エアリスがいなくなってしまう」

「エアリスは、もうしゃべらない
もう……笑わない
泣かない……怒らない……」

クラウド
「俺たちは……どうしたらいい？」

クラウド
「この痛みはどうしたらいい？」

クラウド
「指先がチリチリする。

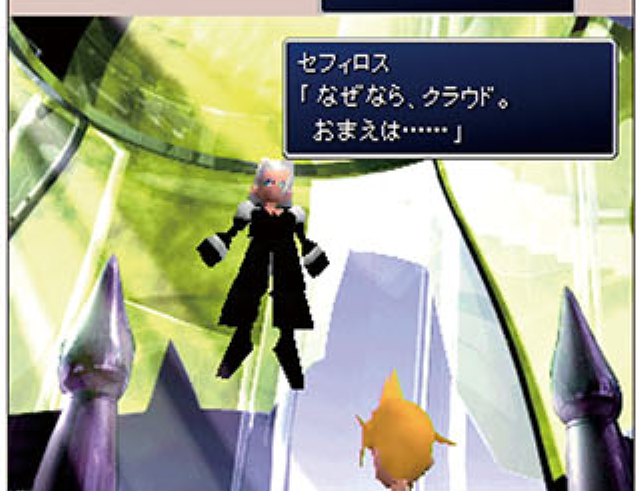
口の中はカラカラだ。
目の奥が熱いんだ！」

セフィロス
「何を言っているのだ？
おまえに感情があると
でもいうのか？」



セフィロス
「クックックッ……
悲しむふりはやめろ」

「怒りにふるえる
演技も必要ない」





ジェノバ
「なぜなら、おまえは……人形だ」

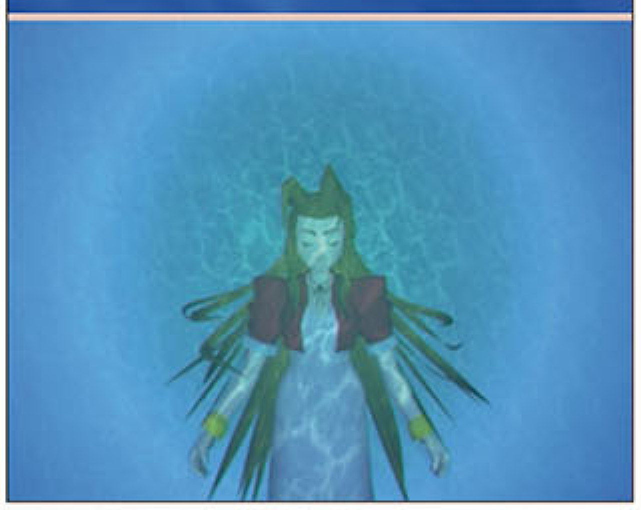
クラウド
「俺が……人形？」











主要開発スタッフQ&A③

リードバトルプログラマー
小山 智 Satoru Koyama

代表作 FFVII リメイク、FFXIII-2、ライトニング リターンズ FFXIII、メビウスFF

Q プログラマー側から提案したアイデアはありますか？

A ゼロからの提案ではないのですが、バトル中にモーグリから降りたケット・シーがもう一度騎乗するときの流れについて、プログラムの観点から提案をしました。当初はケット・シーがモーグリを呼ぶ動作をしたあと、近くへジャンプしてきたモーグリに騎乗するという構想でしたが、実際に試してみると動きのテンポが悪かったり、モーグリが着地する位置によっては騎乗できなかったりと、いろいろ問題があったんです。そこで、ケット・シーがその場でジャンプして、瞬間移動してきたモーグリに騎乗する動作に変更してもらいました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A コロナ禍での開発となり、PCを自宅に運んでリモートワークを行なう方針になったのですが、その初日に自分のミスでPCを会社へ持って行かなくてはならなくなったことです。せっかく運んだのに、また往復しなきゃいけないのかと……。また、リモートワークをする想定ではなかったので、自宅のインターネット通信環境が速度の遅いADSLだったのも大変でした。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A 連携アビリティです。最初のうちはあまり解放されていなかったり、連携ゲージがたまるまでに時間がかかったりして、使うのを忘れてしまうかもしれませんが、ぜひ全員分見ていただきたいです。

自分だけが知っている本作の秘密

前作の開発中に、カエル状態のままで人間のポーズをとる不具合が発生して修正したのですが、カエルに変身する内部処理が今作で変更された影響で、同じ不具合がまた発生してしまいました。立ち上がってポーズを決めるカエルの姿は（ページ下部の写真を参照）、相変わらずおもしろかったです。

リードアニメーション&カットシーンプログラマー
原 龍 Ryo Hara

代表作 FFVII リメイク、ランページ ランド ランカーズ

Q 人物の動きを表現するうえで心がけている点は？

A 現実に近い納得感がある動きにするところと、いわゆるゲームっぽい動きをさせるところの使いわけです。CGがリアルになったことで現実的な動きを目指すケースが多いですが、たとえばジャンプからの着地動作は瞬間的に接地させてポーズもすばやく切りかえたほうが格好いいですし、動きが遅いキャラクターをつねに重い動きにするとゲームが成立しなくなる恐れもあります。そのときどきで何が最善なのかを考えるのが重要です。

Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか？

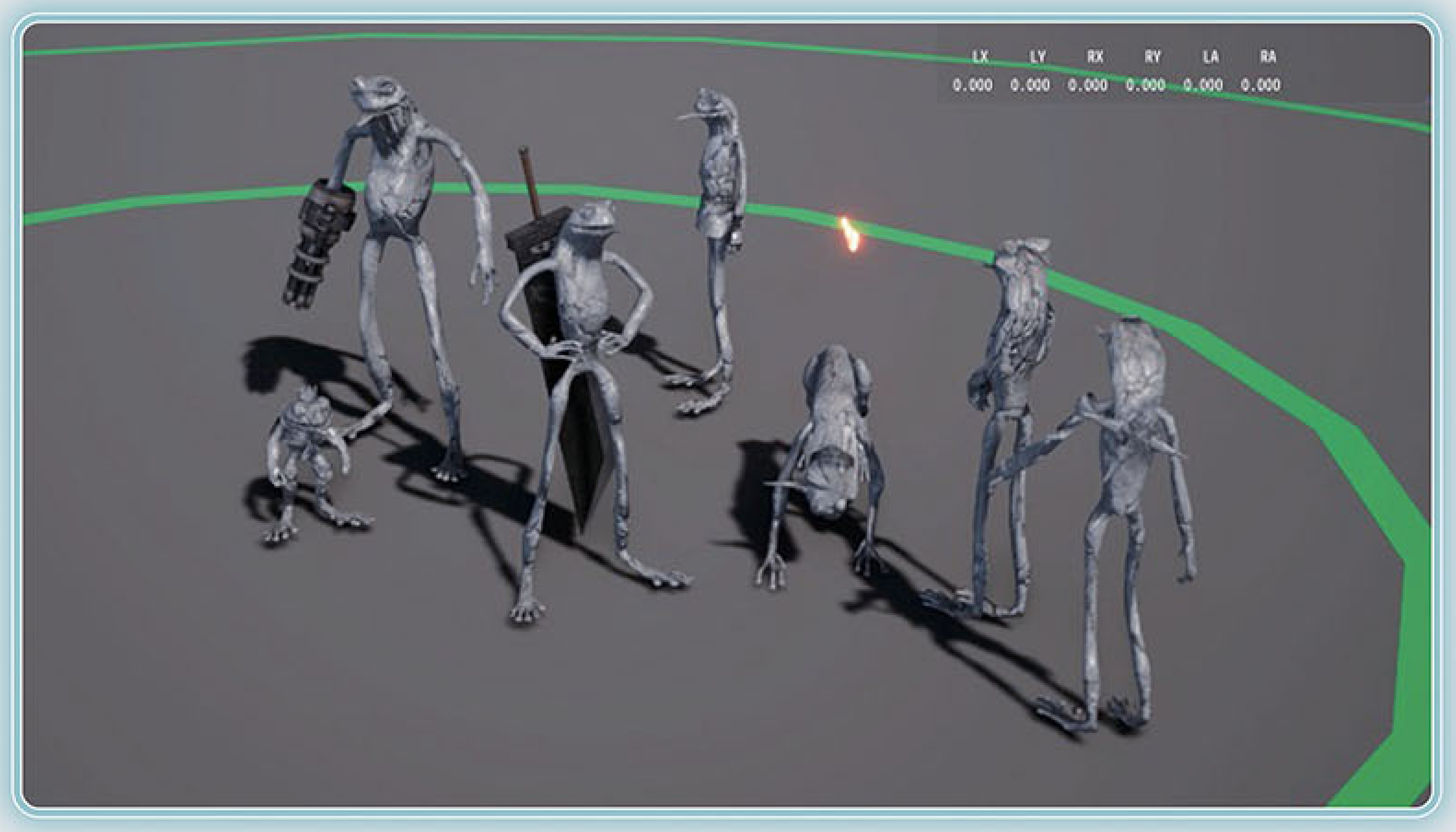
A AIを利用した、言語に合わせたリップシンク（口の動き）です。音声を音素解析してリップシンクさせることはこれまでもやっていたのですが、今回は前作のカットシーンデータをAIに学習させ、音声に合わせた口の動きを自動生成しました。本作では、カットシーンでこれまでどおりフェイシャルアーティストによる高品質なリップシンクが使われているのと並行して、それ以外のところはAIによるリップシンクが広く利用されており、違和感がないほどに品質も向上していると思います。

Q ディレクターから受けて印象的だった指示は？

A 開発初期にディレクターから「ロープのシミュレーション（物理演算による動き）とか作れる？」と聞かれ、おもしろそうだったので数日で作ったところ好評でした。しかし、そのせいで開発後半にロープを使うギミックの作業が増えて苦労するとは思わなかったです。

自分だけが知っている本作の秘密

思わず笑ってしまう系の不具合を開発チーム内で共有して楽しんでいたのですが、おもしろいものはたいていアニメーションが関わるので、そこに報告される不具合の半分以上は私が出したものでした……。もちろん完成版では修正ずみです！





アニメーション&カットシーンプログラマー

田原篤史

Atsushi Tawara

代表作 FFVII リメイク、FFXV、キングダム ハーツIII

Q ゲームのプログラマーとして、もっとも大切だと思う要素は何でしょう？
A プログラマーはロジックを組み立てる仕事であると同時に、キャラクターの気持ちのいい動きを実現するためにイメージを数式に落としこむという作業も必要になります。理屈と感性の両方を求められるのが、ゲームプログラマーの特徴だと思います。
Q バギーやウィリーなどで乱暴に運転しても破綻のない動きをさせるのは難しくなかったですか？
A バギーはデコボコな地形を爽快に移動できるのが特徴なので、どんなに複雑な地形でもなるべく走破できるように調整するのが大変でした。また、勢いをつけるとガケを駆け上がって、行ってはいけない場所にたどり着けてしまうことも多々あり、背景デザイナーにはガケに透明な壁をつけて見た目よりも高くしてもらうなど、特別な対応をお願いすることもありました。
Q ディレクターから受けて印象的だった指示は？
A タイニーブロンコの船は、最初は大型クルーザーのように重くゆっくりとした動きを意識していました。しかし、ディレクターから「快適な移動を優先させて、水上バイクみたいに操作したい」というオーダーを受け、見た目とのギャップに悩みましたが、最終的には当初のイメージを振り切って軽快な移動ができるように調整し直しています。

! 自分だけが知っている本作の秘密

海上を進むタイニーブロンコは、移動処理のプログラムがキャラクターのものとほぼ共通しており、仕組み上は地上も移動させることが可能なんです。そのため、開発終盤でタイニーブロンコが浜辺などから陸に上がってあちこち移動できることが発覚し、あわてて対処を行ないました。



リードレンダリングプログラマー

池田修一

Shuichi Ikeda

代表作 FFVII リメイク、FFXIII、FFXIII-2、メビウスFF

Q 対応機種がPS5に変わったことでラクになったこと、難しくなったことはありますか？
A 家庭用ゲーム機では初代PSのころからコードを書いてきて、ハードの世代が進むさいは今度こそラクになってほしいと期待するのですが、実際はやるべきことが増えて作業量がふくらみ、ツラくなる一方ですね。とはいえ難しくなっているわけではないので、やろうと思えば誰もがゲーム制作に参加可能なはずです。
Q 前作と変わっていないように見えて、じつはプログラム的に大きく改善された部分はありますか？
A 描画のコードは前作から全部書き直しているため、じつはかなり手間が掛かっています。PS5になって上がった性能はフレームレートの向上に使われて、ほかに振りわける余裕がなかったので、描画が変わっていないように見えるなら良かった、というところですね。
Q ゲームのプログラマーとして、もっとも大切だと思う要素は何でしょう？
A 短編映像などとはちがい、ゲームは状況のバリエーションや構成のスケールが当初の想定を超えやすいため、できるだけ変更に耐え得る仕様を考える必要があります。また、制作に関わるデザイナーの人数が増えることで起こりがちな問題の影響は、可能なかぎり減らさなくてはなりません。ここを見誤って中止になるプロジェクトも少なくないので、いつも綱渡り感覚です。

! 自分だけが知っている本作の秘密

大規模な開発チームでは、制作の自由度を高めると収拾がつかなくなることが多々あるため、職務に応じて権限範囲をしぼるのはよくある管理手法です。今回も、秘密のキーを知らないと開発用ツールを使えない設定にしたのですが、結果的に自分のワンオペになり、キーの必要がありませんでした……。



リードAIプログラマー

白神陽嗣

Yoji Shirakami

代表作 FFVII リメイク、FFXV、FF零式、キングダム ハーツ コーデッド

Q 前作と変わっていないように見えて、じつはプログラム的に大きく改善された部分はありますか？
A 見た目はあまり変わっていないですが、AIによるキャラクターの移動制御は大きく改良しました。前作では状況やキャラクターごとに制御が異なることが多かったのですが、今作では各キャラクターの状態や状況に応じて移動できない場所を自動でフィルターしたり、ほかのキャラクターや障害物をよけて移動する仕組みを一元管理して、なるべく各AI担当者がこまかい移動制御をしなくてもいいようにしています。
Q 制作に関わったミニゲームについて、作業が大変だった点はありますか？
A 『ラン・ワイルド』のバトルロイヤルで敵チームのAIを担当しました。四足動物にドリブルをさせるのもひと苦労でしたが、ゴール前で待つ仲間にパスを出してシュートを打つなど、動物の動きのなかでちゃんとサッカーをさせる大変さを実感しながら制作していました。
Q ディレクターから受けて印象的だった指示は？
A 開発序盤にディレクターから「リザーブメンバーも一緒に最大7人で行動します。バトルにも参加します！」と言われ、当初は処理の負荷やバトルでの見た目などを心配しました。結果的には、必要なときは近くにいてくれたり、リザーブメンバーコマンドで助けてくれる形にもなったりしたので、良かったと思っています。

! 自分だけが知っている本作の秘密

制作途中の段階では、操作キャラクターが陸地を移動中でも、追従する仲間が泉や川に飛びこんで泳いでしまうことがありました。完成版では操作キャラクターが水に入らないと仲間も入らないようにしていますが、クリア後要素としてリゾートウェアを着ているときは積極的に泳がせても良かったかなと、密かに思っています。



SECTION 4

MAP& WORLD REPORT

マップ＆ワールドレポート

マップ&ワールドレポート

ワールドマップの基礎知識



ファストトラベル

CHAPTER 2でチョコボに乗る練習を終えたあとからは、タッチパッドボタンで開くマップ上で表1の場所を選ぶと、ファストトラベル(瞬間移動)が行なえる。遠く離れた地点にも瞬時に移動できるので、一度訪れたことのある場所へ行きたいときに利用するといい。ただし、CHAPTER 12まではクラウドたちがいるワールドエリア内の場所しか移動先に選べず、ほかのエリアの場所へ行きたい場合は、いったん表2の移動手段を利用する必要がある。CHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港に着いたあとなら、「進化したファストトラベル」が解放されて、エリアをまたいだ移動も自由に行なうことが可能だ。



⬅マップでカーソルを合わせたときに「ファストトラベル」と表示されれば、その場所へ瞬時に移動できる。

表1 ファストトラベルの移動先に選べるおもな場所

場所	選べる条件
街などの拠点、施設、トレジャースポット、撮影スポット	その場所を訪れた(画面右上に場所名が表示された)ことがある
ワールドレポートの各調査依頼の場所	その調査依頼をクリアずみ&そのエリアでチョコボかバギーに乗れる
チョコボストップ	そのチョコボストップを修復ずみ&そのエリアでチョコボに乗れる

表2 エリアをまたいで移動できる手段

移動手段	利用できる時期	内容	行き先に選べる場所(※1)
チョコボ運送でのファストトラベル	ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」クリア後	グラスランドエリアのグリン牧場やジュノンエリアのガボン牧場にいる牧場スタッフと話すと、チョコボ車でもう一方の牧場へ瞬時に移動できる	● グラスランド:グリン牧場 ● ジュノン:ガボン牧場
連絡船でのファストトラベル	CHAPTER 7以降	アンダージュノンやコスタ・デル・ソルの連絡船乗り場にいる港スタッフと話すと、連絡船でもう一方の港へ瞬時に移動できる	● アンダージュノン ● コスタ・デル・ソル
タイニーブロンコ	CHAPTER 10以降(※2)	各地の空港に設置されているテレボックスを調べて狼煙を上げると、タイニーブロンコが飛来して、ほかの空港まで瞬時に移動できる(ニブル空港を選べるのは、CHAPTER 10の手順31終了後のみ/➡P.253)	● コレル空港 ● ゴンガガ空港 ● コスモ空港 ● ニブル空港

※1……ほかの移動手段が解放されたあとは、それらで移動できる場所も選べるようになる
※2……CHAPTER 11でニブル山へ出発したあとは利用できなくなる

チョコボストップ

世界各地には、使われなくなったチョコボストップが点在している。ベンチでざぶとんを使うとパーティ全員のHPとMPを全回復できるほか、倒れている標識を△ボタンの長押しで修復すれば、以下のようなメリットが得られる。旅の途中で見かけたら修復しておこう。

チョコボストップを修復するメリット

- そのチョコボストップを、ファストトラベルの移動先として選べるようになる
- 黄金の羽根が1枚もらえる



⬆チョコボストップの近くへ行くと、はぐれチョコボが現れるので、あとを追いかければチョコボストップにたどり着ける。

チョコボ

下の表の条件を満たすと、フィールドで R1 ボタンを押すことでチョコボを呼び出し、背中に乗って移動できるようになる。呼び出せるチョコボの種類はエリアごとに異なり、なかには特殊な移動能力を持つチョコボもいるのだ。そのようなチョコボを利用しなければたどり着けない場所も多いので、新たなエリアに到着したらチョコボの生息地を探して、チョコボを捕まえよう。



⬆チョコボの足跡の近くにはチョコボの生息地がある。早めに捕獲し、乗れるようになっておこう。

各エリアで呼べるチョコボの種類

エリア名	チョコボの種類	呼べるようになる条件
グラスランドエリア	チョコボ	チョコボの生息地で捕獲する(→P.466)
ジュノンエリア	山チョコボ	チョコボの生息地で捕獲する(→P.466)
コレルエリア(※3)	チョコボ(※4)	チョコボレンタルパスを入手する(→P.590)
ゴンガガエリア	森チョコボ	CHAPTER 9でシスネから借りる(→P.236)
コスモエリア	空チョコボ	チョコボの生息地で捕獲する(→P.467)
ニブルエリア	海チョコボ	チョコボの生息地で捕獲する(→P.467)

※3……呼べるのは北部(コスタ・デル・ソルから徒歩で行ける範囲)のみ
※4……バケーションチョコボという種類だが、移動能力は通常のチョコボと同じ

特殊な移動能力を持つチョコボ



山チョコボ

⬅切り立ったガケを登り下りできる。登れるガケには、岩肌に山チョコボの絵と矢印が描かれている。



森チョコボ

⬅大きなキノコを踏み台にして大ジャンプをしたり、特定の大木の枝をスライドランですべったりできる。



空チョコボ

⬅コスモエリアの各所に設置されたチョコボ滑空場から飛び立つことで、空中を滑空して一定時間飛行できる。



海チョコボ

⬅ L2 ボタンで、足元から水流を噴射するチョコボジェットを使用可能。水上ではかなり高くまで浮上する。



➡滑空中に、気流発生器から生み出される上昇気流に乗れば、高度が上がって飛距離を伸ばすことができる。



➡チョコボジェットを使って高所へ移動できる場所にはツタが生えている。それを目印にして探索するといい。

チョコボでお宝探し

チョコボに乗っているときは、穴掘りウサギが埋めたお宝の周辺で「?」マークが表示される。方向キーの上を長押ししてチョコボにニオイをかがせて、右スティックで矢印の方向を向くとニオイの軌跡が見えるので、右の写真の要領でお宝の場所を突き止めて掘り出そう。手に入るお宝は、ギルやクラフト素材だけでなく『ジョニー・コレクション』の収集品の場合もあるのだ。



⬆「?」が表示されたらニオイをかぎ、その軌跡をたどっていく。



⬆地面が光っている場所で方向キーの下を押してお宝を掘り出す。

ワールドレポート

CHAPTER 2で出会うチャドリーは、この世界の解析を進めており、そのために必要なさまざまな調査をクラウドに依頼してくる。それらの依頼は「ワールドレポート」と呼ばれ、下の表のように多くの種類が存在するのだ。調査依頼をクリアしていくと下記のものが手に入るほか、新たなマテリアが開発されたりバトルシミュレーターで新たなバトルコースが解放されたりするので、旅の合間に依頼をこなしていくといいだろう。



⬅各レポートの内容はタッチパッドボタンで開く「REPORT」メニューで確認可能。



➡いずれかの調査依頼をクリアするごとに上がるエリアデータ解析度は、マテリア開発に役立てられる。

調査依頼をクリアすると手に入るもの

- エリアデータ解析度10
- パーティ経験値5(討伐レポートでミッションをすべて達成したときは、さらに5得られる)

ワールドレポートの種類

種類	内容
起動レポート	● 各エリア内に点在する通信塔を復旧する ● 通信塔の周辺にいるモンスターを倒し(一部例外あり)、設置されている端末を調べて起動すると、周辺にある各種レポートの場所がマップに表示されるようになる
チョコボレポート	● チョコボの生息地を訪れてチョコボを捕まえる(→P.465) ● チョコボを捕まえたあとは、フィールドで R1 ボタンを押すことでチョコボを呼び出し、背中に乗って移動できるようになる(呼び出せるのは捕まえたエリア内のみ)
モーグリレポート	● モーグリハウスを訪ねて『モーグリ・コープ』(→P.461)に挑戦する ● クリアすると、モーグリショップの流通ランクが上がり、品ぞろえが増える(→P.462)
探索レポート	● ライフストリームが湧き出ている「ライフスポット」を解析する ● ライフスポットの近くには不思議な鳥ホウホウが飛びまわっており、あとを追いかければライフスポットにたどり着ける ● ライフスポットを調べて、△ボタンのマークに光の円がちょうど重なったときにボタンを押すことを3回くり返せば、解析が完了してクリアとなる ● クリアすると、発掘レポート、シークレットレポート、エリアレポート(タッチパッドボタンの「CHADLEY」メニューで読める各地の情報)のいずれかが追加される
召喚獣レポート	● 召喚獣の祠でクリスタルを解析する ● 祠がどの召喚獣のものかはエリアごとに異なり、そのエリアを訪れたときに『バトルシミュレーター』に追加される召喚獣バトルの相手と対応している ● 召喚獣の祠へ至る道には不思議な形のブロックや誘導石があり、ブロックをたどっていくか、誘導石を壊すと放出される光を追いかければ、祠にたどり着ける ● クリスタルを調べると表示されるボタンガイドの位置を覚えて、ガイドが消えたあとに正しくボタンを押せば、解析に成功してクリアとなる ● 祠を1ヵ所クリアするごとに、『バトルシミュレーター』でその召喚獣と戦うときに相手が1段階ずつ弱体化し、その召喚獣の召喚マテリアのレベルが1ずつ上がる
発掘レポート	● 発掘スポットに埋まっている貴重なクラフトチップを掘り出す ● クラフトチップを掘り出す方法は「チョコボでお宝探し」と同じ(→P.333)
討伐レポート	● チャドリーが調査対象としている珍しいモンスターを倒す ● 各レポートにはミッションが設定されており、それをすべて達成してクリアするとパーティ経験値5が得られる(ミッションは再挑戦可能で、複数回のバトルに分けて達成してもOK)
シークレットレポート	● チャドリーの調査対象のなかでもとくに強力な「シークレットエネミー」を倒す ● シークレットエネミーを倒すと貴重なクラフト素材が手に入る。難易度がHARDの場合はスキルブックも入手できる
調査レポート	● 正体不明の物質「エンシェントマター」を手に入れる ● 調査依頼をクリアするために行なうことはエリアごとに異なる ● 各エリアの調査レポートをすべてクリアするごとに、エンシェントマターにまつわる隠された物語が進む(→P.687) ● ジュノンエリア、コレルエリア、コスモエリアでは、調査レポートをすべてクリアすると「そのエリアの調査レポートで行なうミニゲーム(※1)のミッションモードをクリアする」というミッションが追加され、それを達成するとパーティ経験値が5得られる

※1……ジュノンエリアは『コンドルフォート』(→P.471)、コレルエリアは『サボテン・ノック』(→P.508)、コスモエリアは『ガンビットギアーズ』(→P.514)

マテリア開発&バトルシミュレーター

各地の街や拠点にたたずんでいるチャドリーに話しかけると、「マテリア開発」や「バトルシミュレーター」が利用できる。マテリア開発では、ワールドレポートで得たエリアデータ解析度を消費することで貴重なマテリアを作成でき、マテリアごとにどのエリアの解析度を何ポイント消費するかが異なっている。一方、バトルシミュレーターは仮想空間での模擬戦で、勝利すればさまざまな報酬が手に入るのだ(→P.453)。



⬆リストにあるマテリアをすべて開発するには、各エリアのワールドレポートをひとおりクリアする必要がある。

マテリア開発リスト

グラスランドエリア

マテリア名	必要な解析度	開発可能数
ほのお&れいき	10	1
オートまほう	(※2)	7
へんか	10(2個目:20)	2
オート固有アビリティ	10(2個目:20)	2

ジュノンエリア

マテリア名	必要な解析度	開発可能数
MPセーブ	30	1
いかずち&かぜ	30	1
アイテムマスター	30(2個目:60)	2
ATBバースト	30(2個目:60)	2

コレルエリア

マテリア名	必要な解析度	開発可能数
じゅうりょく	15	1
HPきゅうしゅう	15(2個目:30)	2
ATBブースト	15(2個目:30)	2
オート武器アビリティ	15(2個目以降:30)	7

ゴンガガエリア

マテリア名	必要な解析度	開発可能数
せきか	40(2個目:60)	2
まほうきょうか	40(2個目:60)	2
リミットユニオン	40	1
れんけいれんさ	40	1

コスモエリア

マテリア名	必要な解析度	開発可能数
まほうついげき	80	1
どく&せきか	70	1
ジャンプ	70	1
わざたつじん	80	1

ニブルエリア

マテリア名	必要な解析度	開発可能数
いんせき	40	1
MPきゅうしゅう	40(2個目:70)	2
あんこく	40	1
ATBれんけい	40	1

ミドルオーシャン

マテリア名	必要な解析度	開発可能数
クイックキャスト	5	1
リレイズ	5(2個目:20)	2
ぜになげ	5	1
リミットシェア	5	1

※開発したマテリアのレベルはすべて★1
※2……1個目:10、2個目:20、3個目以降:40

トレジャースポット

「トレジャースポット」とは、宝箱が隠されている場所のこと。それぞれのスポットには1～3個の宝箱があり、すべて開けて中身を入手すれば探索完了となる。宝箱が隠された範囲にいるときは、画面左上に発見した宝箱の数が表示されるので、それを参考にして探すといい。



⬅見つけにくい場所に宝箱が隠されている場合も多い。高い場所へのぼったり障害物の裏を調べたりしてみよう。

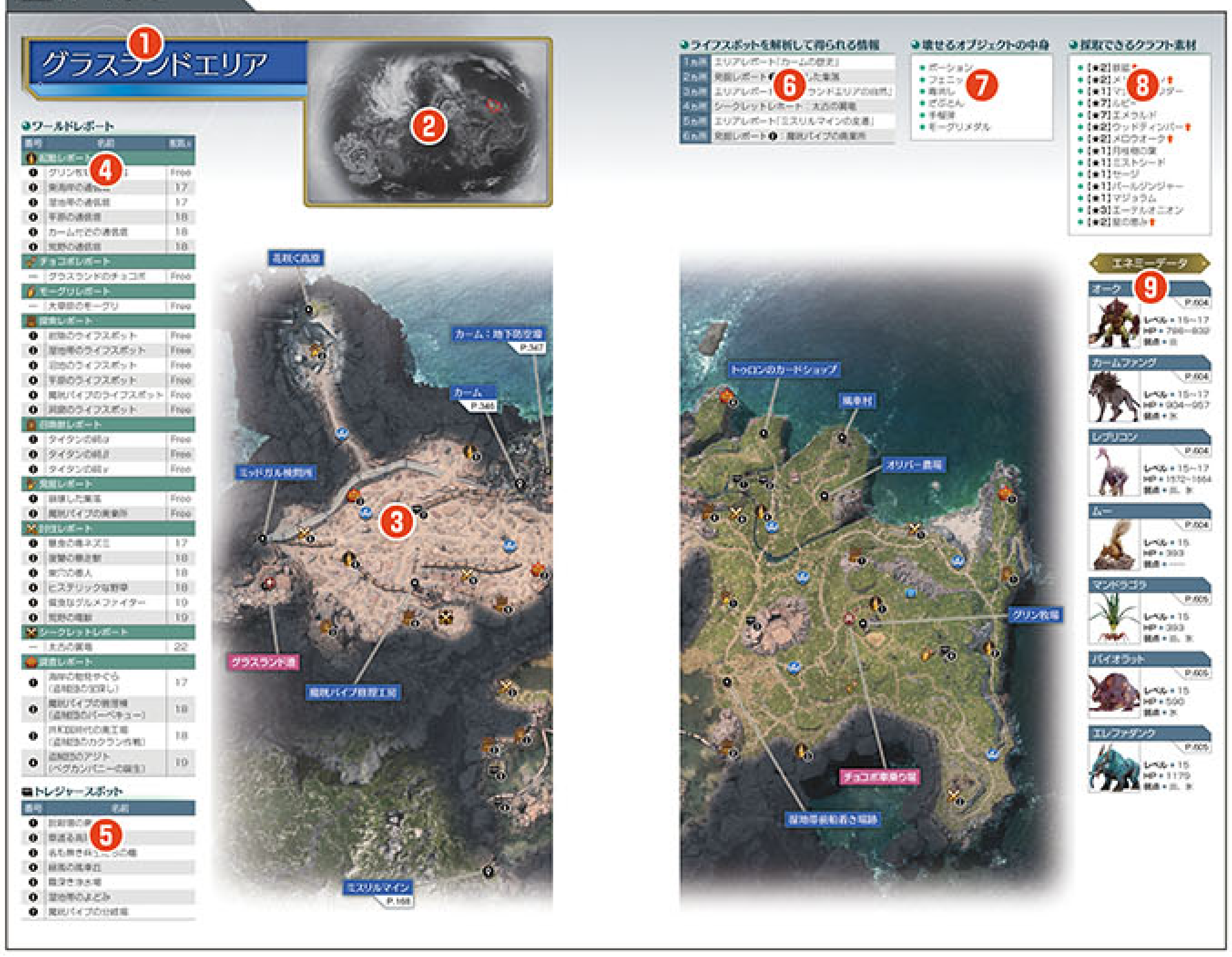
マップ＆ワールドレポートファイル

クラウドたちが訪れる世界各地のマップを、ワールドレポートの情報とともに紹介していく。このページを参考にして、すべてのエリアでワールドレポートのコンプリートを目指そう。

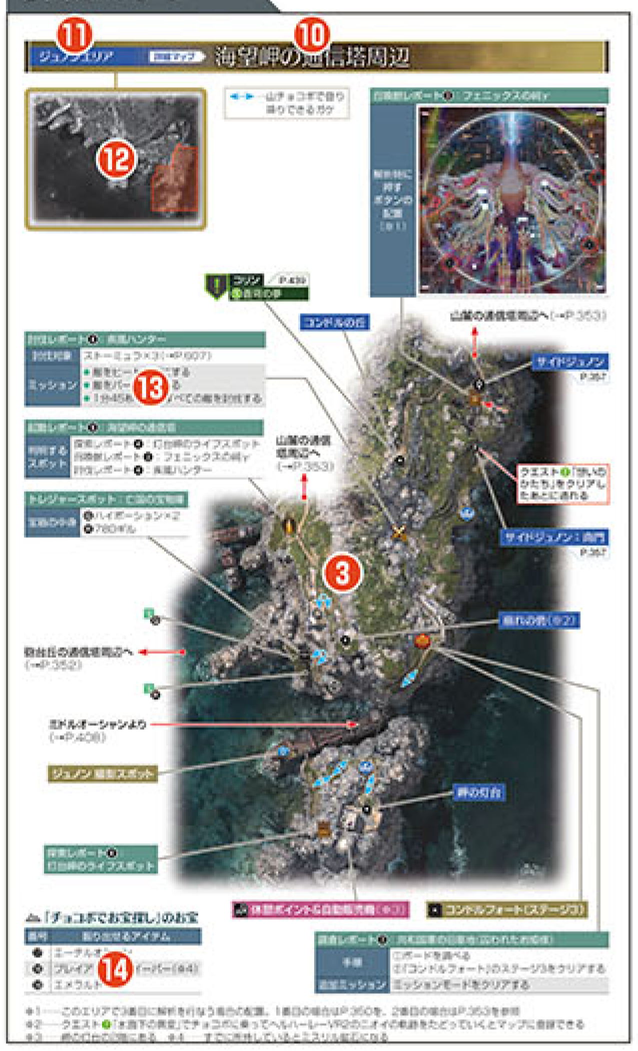
ページの見かた

※基本的に物語の進行に沿った順で、各ワールドエリアを「全体マップ」「詳細マップ」「ロケーションマップ」に分けて掲載。ただし、ダンジョンのマップについてはシナリオ(一部はサブイベント＆ミニゲーム)の章に掲載している

全体マップ



詳細マップ



ロケーションマップ



❶**エリアの名前**

❷**エリアの位置**

❸**マップ**……その場所のマップ。マップ内の記号の意味は右ページを参照。

❹**ワールドレポート**……そのエリアで調査するワールドレポートの名前と推奨レベル。❶などの番号は❸「マップ」内のものと対応している。推奨レベルが「Free」のワールドレポートでは基本的にバトルが発生しない。

❺**トレジャースポット**……そのエリアにあるトレジャースポットの名前。❶などの番号は❸「マップ」内のものと対応している。

❻**ライフスポットを解析して得られる情報**……そのエリアにあるライフスポットを解析したときに追加されるエリアレポート、発掘レポート、シークレットレポートの名前。

❼**壊せるオブジェクトの中身**……そのエリアのフィールドで木箱や鉱石などを壊したときに手に入る中身の候補。【★○】はクラフト素材のランクを示す。

❽**採取できるクラフト素材**……そのエリアのフィールドで採取できるクラフト素材の候補。【★○】はその素材

のランクを、⬆はその素材がほかのエリアよりも入手しやすいことを示す。

❾エネミーデータ……そのエリアのフィールドに広く生息している敵のデータ(難易度がNORMALのときのもの)。データの見かたは右ページのとおり。なお、討伐レポートやクエストの進行中に出現する敵やボスなどについては割愛している。

❿地域やロケーションの名前……本書が独自に区分けした地域やロケーションの名前。

⓫その地域が属するエリアの名前

⓬その地域がある位置

⓭各種調査場所の情報……その場所にあるワールドレポートやトレジャースポットの内容。各項目の意味は以下のとおり。なお、各ワールドレポートを達成したときに共通で手に入る報酬はP.334を参照。

- たどり着く方法…その調査場所にたどり着くための移動方法。行きかたが難しい場所にのみ記載している
- **判明するスポット**…通信塔を起動することで判明するワールドレポートの調査依頼と調査場所
- **解析時に押すボタンの配置**…召喚獣レポートで召喚獣クリスタルの解析を行なうときのボタンガイド。ボタンの配置は、「そのエリアでクリスタルを解析するのが何個目か」によって決まるが、本書では召喚獣レポートの番号順に解析するものとして掲載している。
- **発掘可能なアイテム**…発掘レポートでチョコボが掘り出せるアイテム。Ⓐなどの記号は❸「マップ」内のものと対応している
- **討伐対象**…討伐レポートやシークレットレポートで出現する敵
- **ミッション**…討伐レポートのバトルで提示されるミッションの内容
- **討伐報酬**…難易度HARDでシークレットレポートをクリアしたときに入手できるアイテム
- **手順**…調査レポートを進める手順
- **報酬**…調査レポートをクリアしたときに入手できるアイテムなど
- **追加ミッション**…そのエリアの調査レポートをすべてクリアしたときに新たに追加されるミッション
- **宝箱の中身**…トレジャースポットにある宝箱の中身。Ⓐなどの記号は❸「マップ」内のものと対応している

⓮「チョコボでお宝探し」のお宝……その地域でチョコボで掘り出せる、穴掘りウサギが埋めたアイテム。❶などの番号は❸「マップ」内のものと対応している。

エネミーデータの見かた



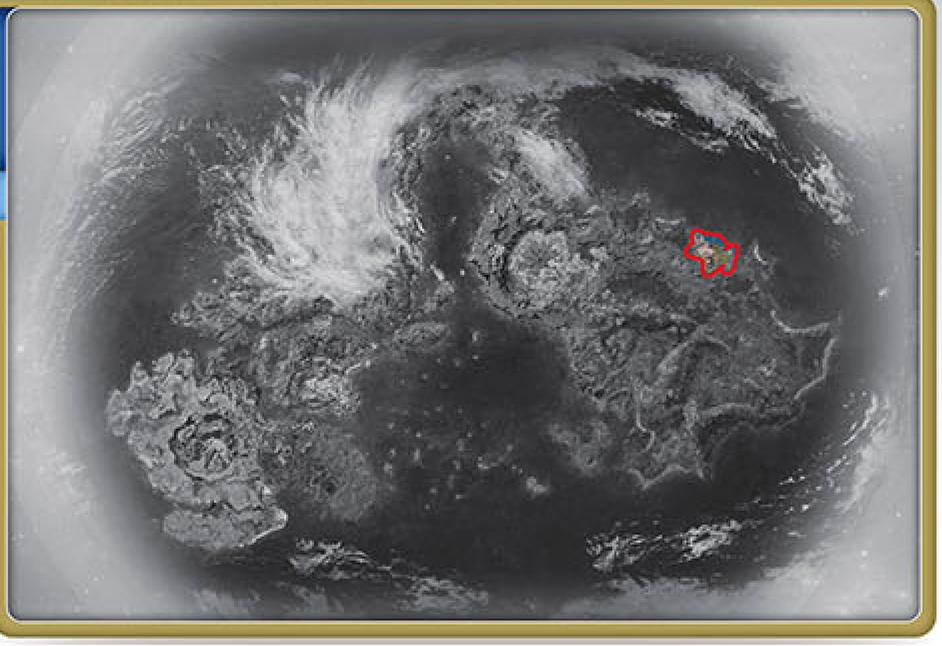
あ名前　い詳細なデータの掲載ページ
う外見　えレベル　お最大HP
か弱点の属性や攻撃のタイプ

※出現場所によってレベルやHPが異なる場合は、「最小値~最大値」という形で記載している

マップ内の記号の見かた

- …マップ同士のつながり
- …通り抜けられる場所
- …拠点
- …起動レポート
- …チョコボレポート
- …モーグリレポート
- …探索レポート
- …召喚獣レポート
- …発掘レポート
- …討伐レポート
- …シークレットレポート
- …調査レポート。( )内には、調査レポートをクリアしたあとに表示される名前を記載している
- …エレベーターやリフト
- …トレジャースポット
- …撮影スポット
- Ⓐ…発掘レポートで埋まっているアイテム
- ❶…チョコボで掘り出せる、穴掘りウサギが埋めたアイテム
- …チョコボストップ
- …ジップライン
- …チョコボ滑空場
- 宝ハチマキ…宝箱の位置と中身
- ✧『アイテムたつじん★1』マテリア…落ちているアイテム
- グリン牧場…拠点の名前
- チョコボショップ…施設やほかのエリアにファストトラベルできる場所。各ショップの品ぞろえについてはP.534~539を参照
- 腹話術師のネネ…挑戦できるサブイベントやミニゲームおよびそれに関わる人物など
- クリン P.436 ①丘の上に咲く花…クエストの依頼主と開始できるクエスト
- ハシゴ…仕掛けなど。通信塔をはじめ、仕掛けが密集している場所では省略している場合がある
- 外壁市場…ロケーションマップを開いたときに水色の枠で区切られる区画の名前

グラスランドエリア



ワールドレポート

番号	名前	推奨Lv.
起動レポート		
❶	グリン牧場の通信塔	Free
❷	東海岸の通信塔	17
❸	湿地帯の通信塔	17
❹	平原の通信塔	18
❺	カーム付近の通信塔	18
❻	荒野の通信塔	18
チョコボレポート		
―	グラスランドのチョコボ	Free
モーグリレポート		
―	大草原のモーグリ	Free
探索レポート		
❶	岩陰のライフスポット	Free
❷	湿地帯のライフスポット	Free
❸	沼地のライフスポット	Free
❹	平原のライフスポット	Free
❺	魔晄パイプのライフスポット	Free
❻	洞窟のライフスポット	Free
召喚獣レポート		
❶	タイタンの祠α	Free
❷	タイタンの祠β	Free
❸	タイタンの祠γ	Free
発掘レポート		
❶	崩壊した集落	Free
❷	魔晄パイプの廃棄所	Free
討伐レポート		
❶	暴食の毒ネズミ	17
❷	復讐の暴走獣	18
❸	巣穴の番人	18
❹	ヒステリックな野草	18
❺	偏食なグルメファイター	19
❻	荒野の電獣	19
シークレットレポート		
―	太古の翼竜	22
調査レポート		
❶	海岸の物見やぐら（盗賊団の宝探し）	17
❷	魔晄パイプの管理棟（盗賊団のバーベキュー）	18
❸	共和国時代の廃工場（盗賊団のカクラン作戦）	18
❹	盗賊団のアジト（ベグカンパニーの誕生）	19

トレジャースポット

番号	名前
❶	脱穀場の廃水車
❷	草渡る高架橋
❸	名も無き兵士たちの轍
❹	緑風の風車丘
❺	霧深き浄水場
❻	湿地帯のよどみ
❼	魔晄パイプの分岐場



ライフスポットを解析して得られる情報

1ヵ所	エリアレポート「カームの歴史」
2ヵ所	発掘レポート❶：崩壊した集落
3ヵ所	エリアレポート「グラスランドエリアの自然」
4ヵ所	シークレットレポート：太古の翼竜
5ヵ所	エリアレポート「ミスリルマインの変遷」
6ヵ所	発掘レポート❷：魔晄パイプの廃棄所

壊せるオブジェクトの中身

- ポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- ざぶとん
- 手榴弾
- モーグリメダル

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱⬆
- 【★2】メドウチタン⬆
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー⬆
- 【★2】メロウオーク⬆
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み⬆



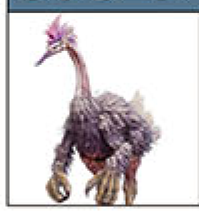
エネミーデータ

オーク

P.604
レベル ● 15~17
HP ● 786~832
弱点 ● 炎

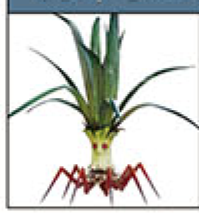
カームファング

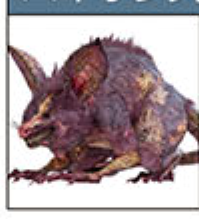
P.604
レベル ● 15~17
HP ● 904~957
弱点 ● 氷

レブリコン

P.604
レベル ● 15~17
HP ● 1572~1664
弱点 ● 炎、氷

ムー

P.604
レベル ● 15
HP ● 393
弱点 ● ——

マンドラゴラ

P.605
レベル ● 15
HP ● 393
弱点 ● 炎、氷

バイオラット

P.605
レベル ● 15
HP ● 590
弱点 ● 氷

エレファダンク

P.605
レベル ● 15
HP ● 1179
弱点 ● 炎、氷

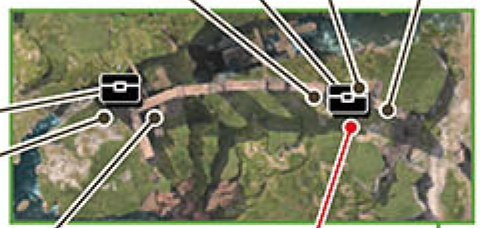
INDEX

グラスランドエリア 詳細マップ 平原の通信塔周辺



トレジャースポット：草渡る高架橋	
宝箱の中身	❸フェニックスの尾×3(※4) ❹エメラルド(※4) ❺ポーション×3(※4)

調査レポート❹：盗賊団のアジト(ベグカンパニーの誕生)	
手順	①盗賊団のアジトに入り、レバーを操作して巨大な神羅ボックスを落とす ②スイーパーカスタム＋ベグ＋ブッチョ＋バド＋ボンザ(→P.605〜606)を倒す ③盗賊団に2000ギル払う
報酬	盗賊団のエンシェントマター



トレジャースポット：脱穀場の廃水車	
宝箱の中身	❶ミストポーション ❷ハイポーション



起動レポート❹：平原の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❹：平原のライフスポット 討伐レポート❹：ヒステリックな野草

発掘レポート❶：崩壊した集落	
発掘可能なアイテム	❶クラフトチップ：防具改造キット1 ❷クラフトチップ：風車のギア ❸クラフトチップ：ざぶとん

トレジャースポット：名も無き兵士たちの轍	
宝箱の中身	❻ハイポーション ❼1000ギル

討伐レポート❹：ヒステリックな野草	
討伐対象	マンドレイク×3(→P.605)
ミッション	● 敵の技『ひとねむり』を使わせない ● 敵をバーストさせる ● 1分30秒以内にすべての敵を討伐する

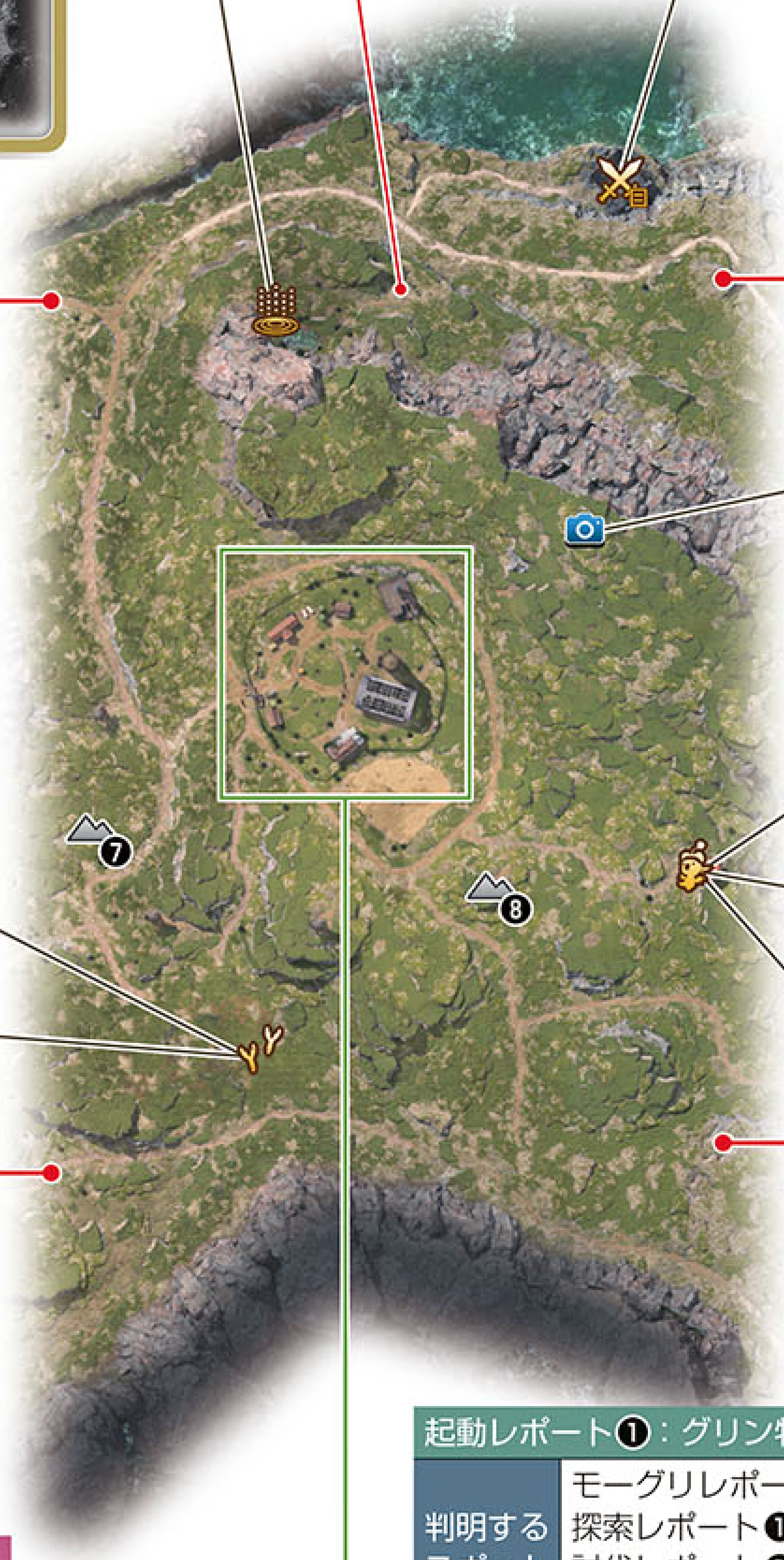
「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム	番号	掘り出せるアイテム
❶	星の恵み×10	❹	ケモノの骨×5
❷	エメラルド	❺	ルビー
❸	鉄鉱×10	❻	エーテルオニオン

※1……クエスト❷「奪われたレアカード」でビルゴに『クイーンズ・ブラッド』で勝利したあとに利用できる
※2……クエスト❷「奪われたレアカード」でビルゴに『クイーンズ・ブラッド』で勝利したあとに対戦できる
※3……クエスト❺「風の吹く場所」で風車を動かしたあとに拾える　※4……高架橋の上にある
※5……CHAPTER 2で『ダッシュ・デ・チョコボ』を行なったあとに通れる

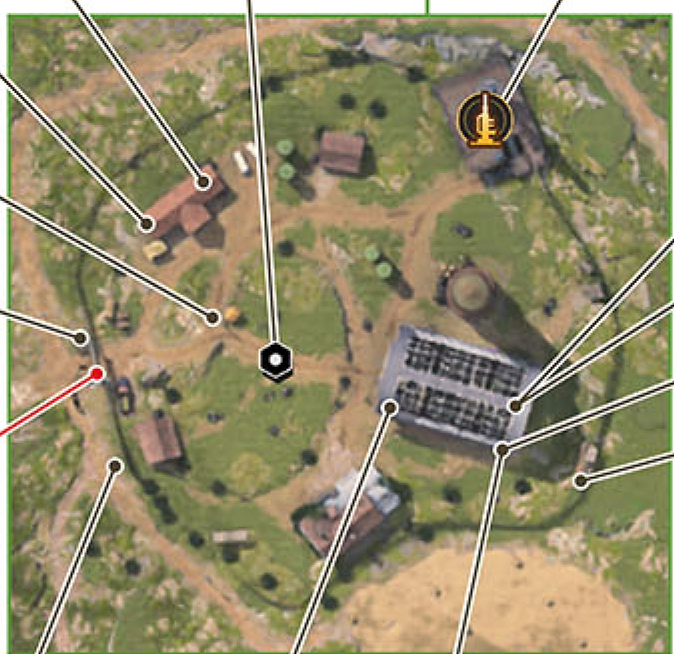
グリン牧場周辺





討伐レポート❶：暴食の毒ネズミ	
討伐対象	ベノムラット×2(→P.605)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 操作キャラクターが毒状態にならない

起動レポート❶：グリン牧場の通信塔	
判明するスポット	モーグリレポート：大草原のモーグリ 探索レポート❶：岩陰のライフスポット 討伐レポート❶：暴食の毒ネズミ 調査レポート❶：海岸の物見やぐら

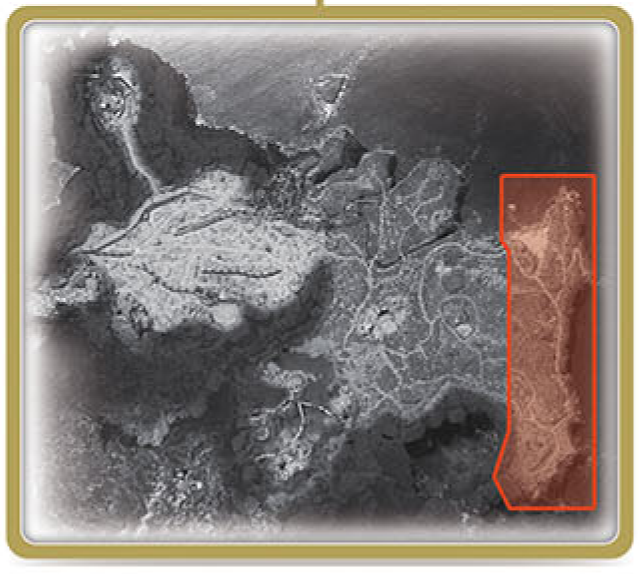


「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❼	プレイアーツ：休憩ポイント(※14)
❽	プレイアーツ：休憩ポイント(※15)

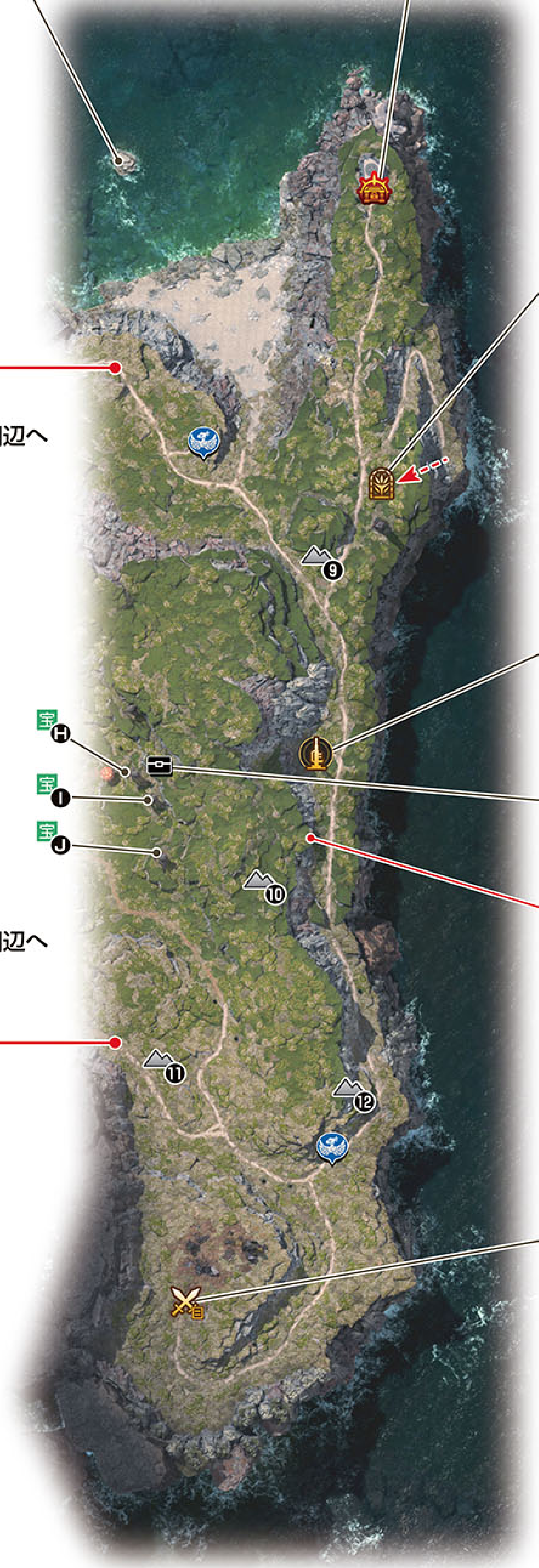
※6……グリン牧場の通信塔を起動したあとに利用できる(グリン牧場の通信塔を起動した直後は通信塔のそばにいる)
※7……CHAPTER 2でチョコボに乗ったあとに挑戦できる
※8……ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」をクリアしたあとに利用できる
※9……チャプターセレクト時のみ利用できる　※10……グリン牧場の厩舎内にある
※11……すでに所持していると1500ギルになる　※12……グリン牧場の厩舎内のハシゴをのぼった先にある
※13……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる　※14……すでに所持しているとルビーになる
※15……すでに所持しているとメドウチタン×5になる

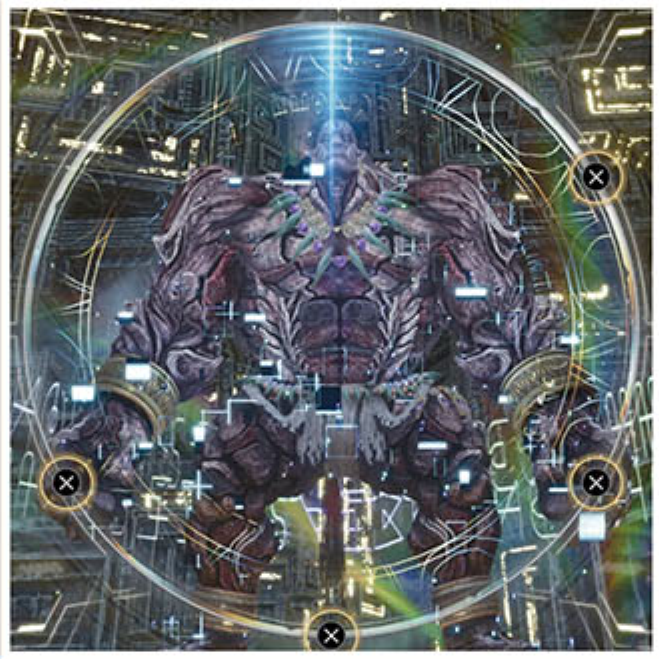
東海岸の通信塔周辺



調査レポート❶：海岸の物見やぐら(盗賊団の宝探し)	
手順	①東側の柵の破れ目から敷地内へ侵入する ②建物の南側のグラップルポイントから屋上へ上がる ③ブッチョ＋バド＋ボンザ(→P.605)を倒す

『ジャストガードきょうか★1』マテリア



召喚獣レポート❶：タイタンの祠α	
解析時に押すボタンの配置(※1)	

起動レポート❷：東海岸の通信塔	
判明するスポット	召喚獣レポート❶：タイタンの祠α 討伐レポート❷：復讐の暴走獣

トレジャースポット：緑風の風車丘	
宝箱の中身	Ⓗポーション×3 Ⓘミックスポーション Ⓙエーテル

グラップルポイント

討伐レポート❷：復讐の暴走獣	
討伐対象	フューリーダンク×2(→P.605)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 1分40秒以内にすべての敵を討伐する

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❾	ルビー
❿	エメラルド
⓫	1131ギル
⓬	エーテルオニオン

※1……このエリアで1番目に解析を行なう場合の配置。2番目の場合は右ページを、3番目の場合はP.345を参照

グラスランドエリア 詳細マップ 湿地帯前船着き場跡周辺



召喚獣レポート❷：タイタンの祠β

たどり着く方法 東にあるグラップルポイントからガケを登って向かう

解析時に押すボタンの配置（※2）	

探索レポート❸：沼地のライフスポット

たどり着く方法 トレジャースポット：霧深き浄水場にあるハシゴをのぼって向かう

討伐レポート❸：巣穴の番人

討伐対象	ラムー×3（→P.605）
ミッション	● 氷状態と炎状態のときそれぞれでヒートさせる ● 敵をバーストさせる ● 2分以内にすべての敵を討伐する



起動レポート❸：湿地帯の通信塔

判明するスポット	探索レポート❷：湿地帯のライフスポット 探索レポート❸：沼地のライフスポット 召喚獣レポート❷：タイタンの祠β 討伐レポート❸：巣穴の番人

トレジャースポット：霧深き浄水場

宝箱の中身	Ⓚ獣人の腕輪 Ⓛハイポーション Ⓜエーテル

トレジャースポット：湿地帯のよどみ

宝箱の中身	Ⓝルビー Ⓞハイエーテル

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⓭	エメラルド
⓮	モーグリメダル×5
⓯	エメラルド

※2……このエリアで2番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合は左ページを、3番目の場合はP.345を参照
※3……すでに所持していると1500ギルになる

グラスランドエリア 詳細マップ カーム付近の通信塔周辺





トレジャースポット：魔晄パイプの分岐場	
宝箱の中身	Ⓟメドウチタン×5 Ⓠ手榴弾×3

起動レポート❺：カーム付近の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❺：魔晄パイプのライフスポット 討伐レポート❺：偏食なグルメファイター

カーム
P.346

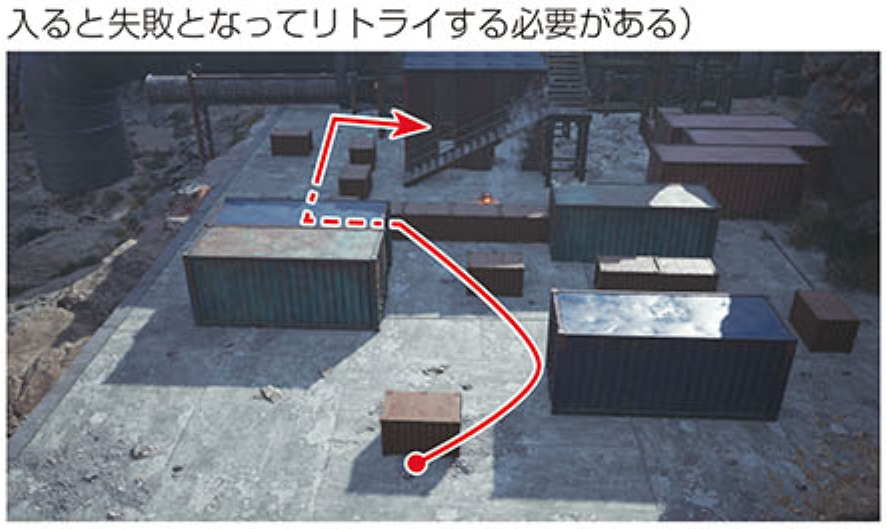
平原の通信塔周辺へ
(→P.340)

ミッドガル検問所周辺へ
(→P.345)

魔晄パイプ修理工房

探索レポート❺：魔晄パイプのライフスポット

討伐レポート❺：偏食なグルメファイター	
討伐対象	レブリコンプテラ×2(→P.605)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分以内にすべての敵を討伐する

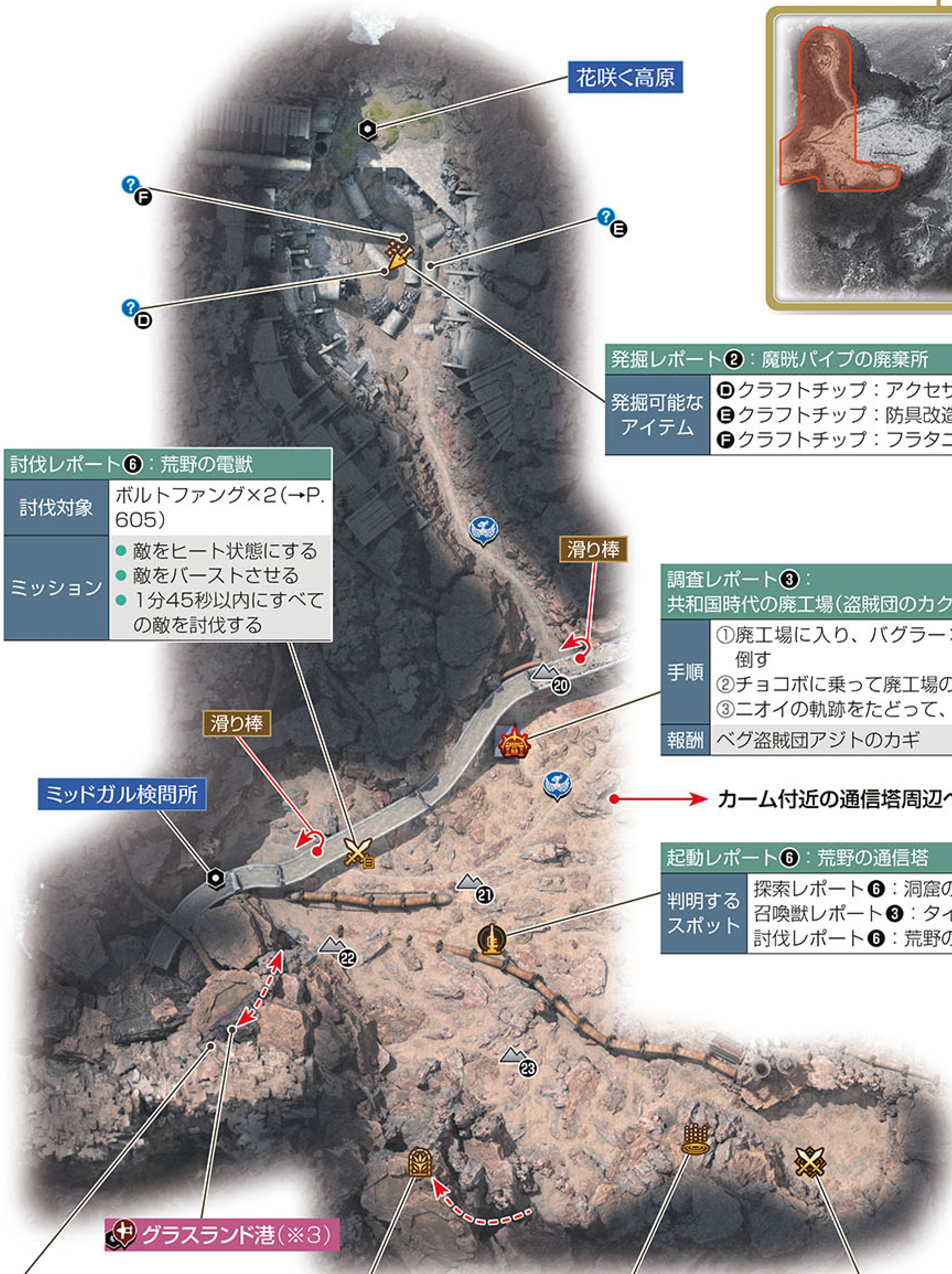
調査レポート❷：魔晄パイプの管理棟(盗賊団のバーベキュー)	
手順	①下の写真のルートを通って、盗賊団に見つからないように管理棟のなかへ入る(盗賊団の視界に入ると頭上にあるゲージがたまっていき、ゲージが満タンになるか3回視界に入ると失敗となってリトライする必要がある)  ②管理棟のそばにあるグラップルポイントやハシゴで屋上へ上がったあと、管理棟の2階へ飛び降りる ③ブッチョ(→P.605)＋ニードルキッス(→P.609)を倒す

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑯	プレイアーツ：休憩ポイント(※1)
⑰	エーテルオニオン
⑱	ルビー
⑲	手榴弾×5

※1……すでに所持しているとメドウチタン×5になる

グラスランドエリア 詳細マップ ミッドガル検問所周辺



カーム付近の通信塔周辺へ(→P.344)

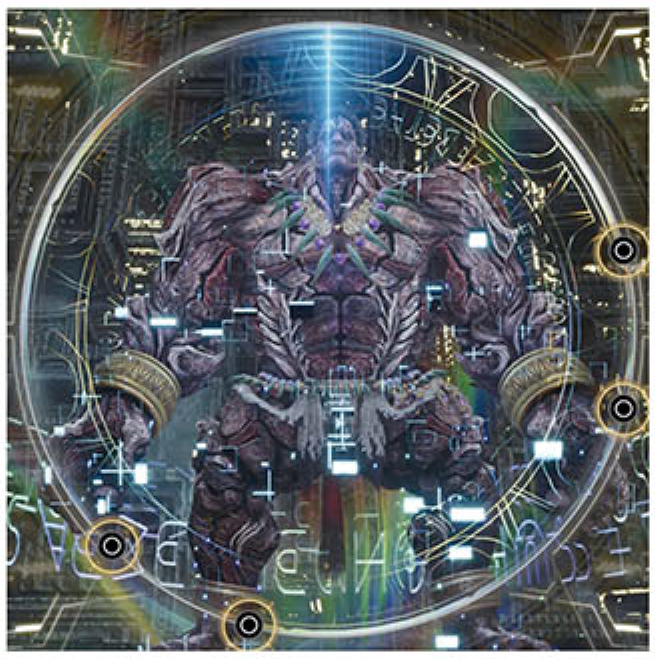
発掘レポート❷:魔晄パイプの廃棄所	
発掘可能なアイテム	Ⓓクラフトチップ:アクセサリビギナー Ⓔクラフトチップ:防具改造キット2(※4) Ⓕクラフトチップ:フラタニティピアス(※4)

討伐レポート❻:荒野の電獣	
討伐対象	ボルトファング×2(→P.605)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 1分45秒以内にすべての敵を討伐する

調査レポート❸:共和国時代の廃工場(盗賊団のカクラン作戦)	
手順	①廃工場に入り、バグラー×4(→P.606)を倒す ②チョコボに乗って廃工場の奥でニオイをかぐ ③ニオイの軌跡をたどって、合鍵を掘り出す
報酬	ベグ盗賊団アジトのカギ

起動レポート❻:荒野の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❻:洞窟のライフスポット 召喚獣レポート❸:タイタンの祠γ 討伐レポート❻:荒野の電獣

探索レポート❻:洞窟のライフスポット

召喚獣レポート❸:タイタンの祠γ	
解析時に押すボタンの配置(※2)	

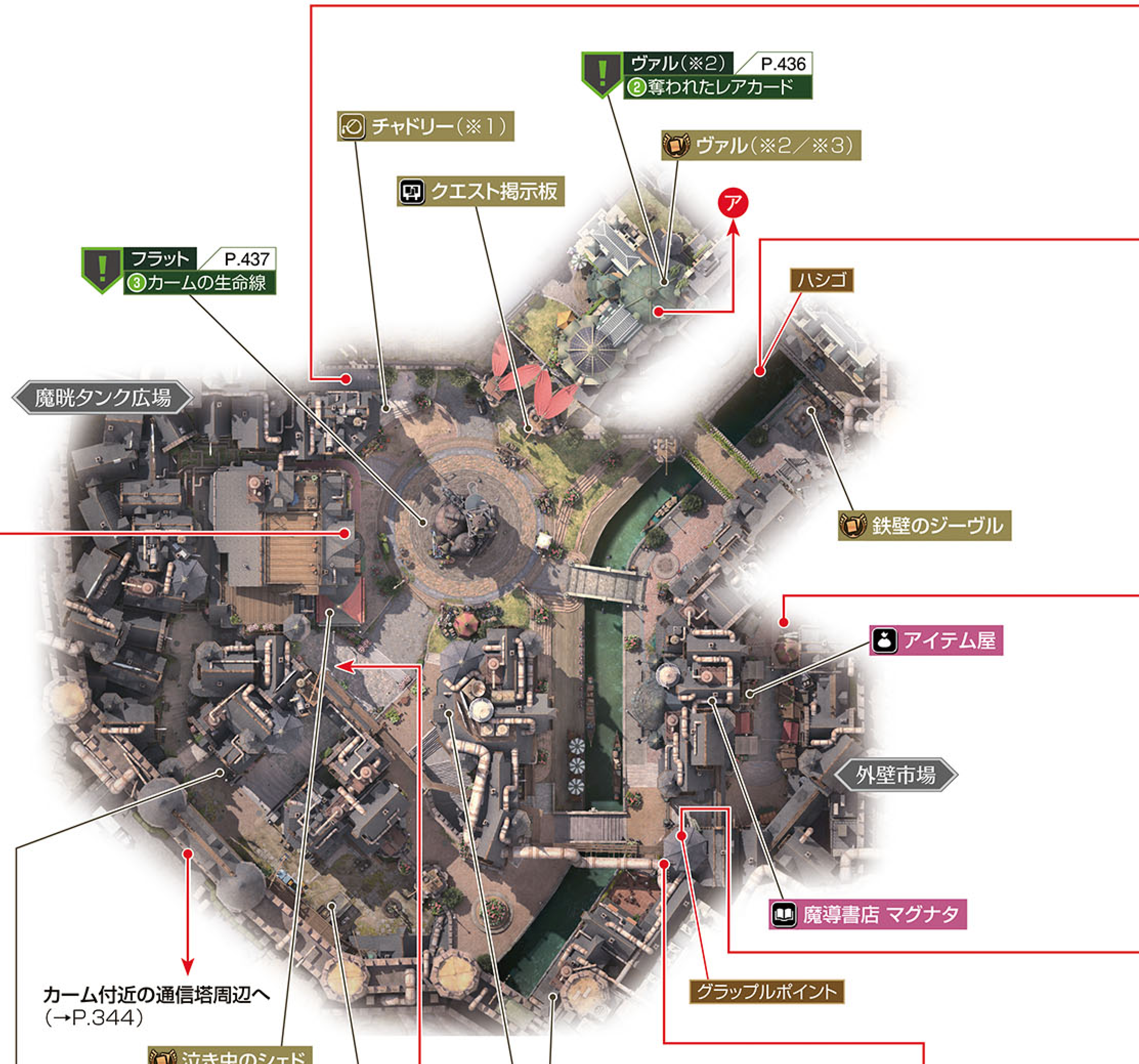
シークレットレポート:太古の翼竜	
討伐対象	ケツァルコアトル(→P.605)
討伐報酬	【HARD】剣技指南書 第8巻、 【HARD】ケツァルコアトルの凶爪

「チョコボでお宝探し」のお宝

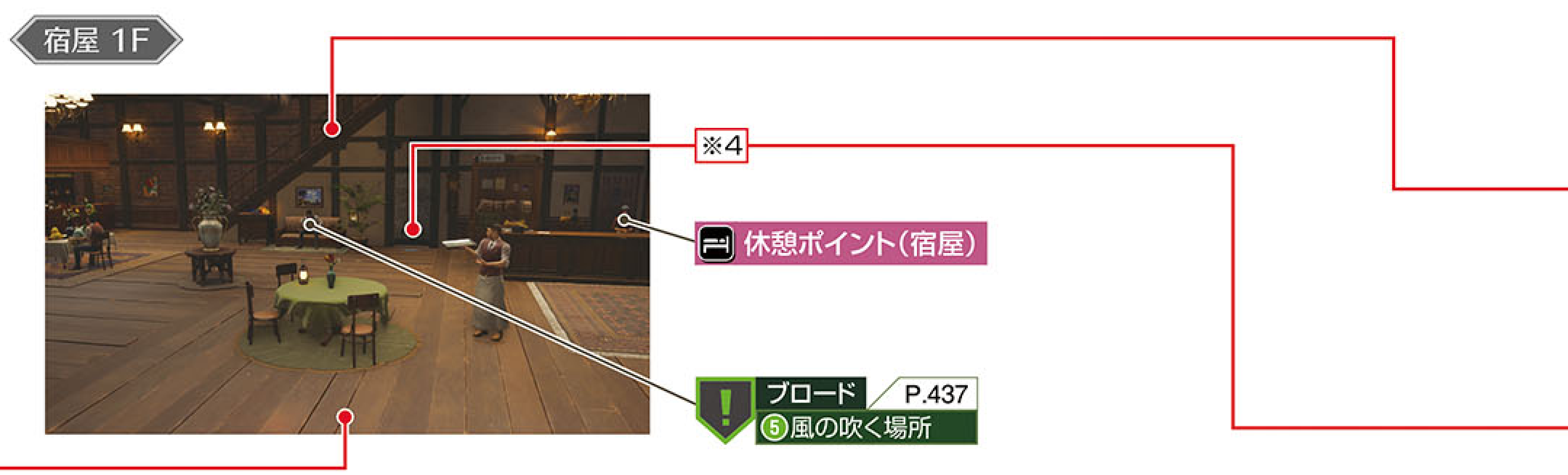
番号	掘り出せるアイテム
⑳	ハイポーション×3(※5)
㉑	エーテルオニオン
㉒	ルビー
㉓	エメラルド

※2……このエリアで3番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.342を、2番目の場合はP.343を参照
※3……タイニーブロンコへの乗船はCHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに行なえる
※4……魔晄パイプのなかにある　※5……道路の下にある

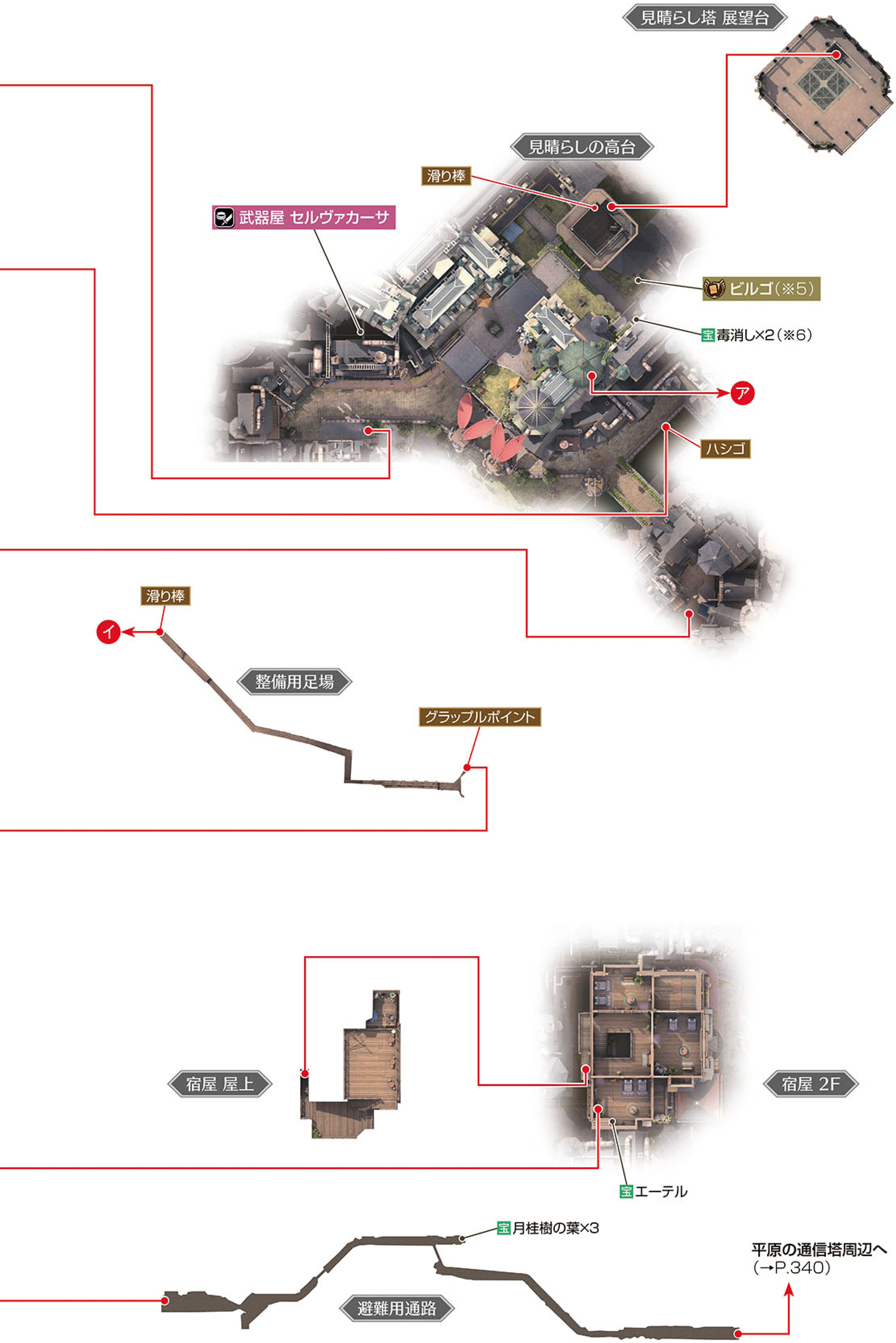
カーム







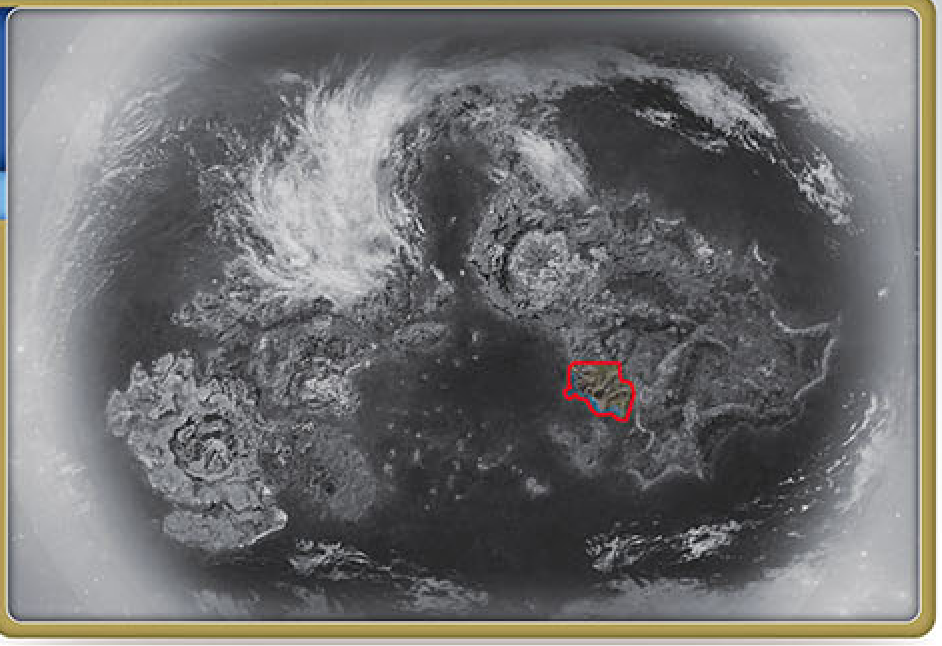
※1……CHAPTER 2で『ダッシュ・デ・チョコボ』を行なったあとに出現する
※2……酒場のなかにいる　※3……クエスト❷「奪われたレアカード」を開始したあとに対戦できる
※4……CHAPTER 2でブロードに隠し扉を開けてもらったあとに通れる



※5……クエスト❷「奪われたレアカード」でヴァルに『クイーンズ・ブラッド』で勝利したあとに対戦できる
※6……酒場の2階へつながる階段の下にある

INDEX

ジュノンエリア



ワールドレポート

番号	名前	推奨Lv.
起動レポート		
❶	潮風が吹く通信塔	20
❷	穴あき岬の通信塔	21
❸	砲台丘の通信塔	21
❹	山麓の通信塔	22
❺	海望岬の通信塔	22
チョコボレポート		
―	ジュノンエリアの山チョコボ	Free
モーグリレポート		
―	漁師のモーグリ	Free
探索レポート		
❶	チョコボ峰のライフスポット	Free
❷	廃船のライフスポット	Free
❸	砦岳のライフスポット	Free
❹	灯台岬のライフスポット	Free
召喚獣レポート		
❶	フェニックスの祠α	Free
❷	フェニックスの祠β	Free
❸	フェニックスの祠γ	Free
発掘レポート		
―	穴あき岬の遺跡	Free
討伐レポート		
❶	響く渡鳥の声	23
❷	風の賢者	22
❸	情熱的な臆病トカゲ	22
❹	疾風ハンター	21
シークレットレポート		
―	闇に堕ちた賢者	26
調査レポート		
❶	打ち上げられた難破船（コンドルフォートの世界）	Free
❷	瓦礫の小島（騒がしい隊長）	Free
❸	共和国軍の旧基地（囚われたお姫様）	Free
❹	山岳の軍営跡（異世界の魔王）	Free

トレジャースポット

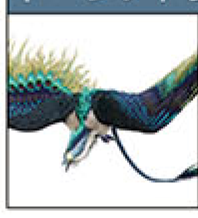
番号	名前
❶	朽ちた作業場
❷	魔晄海の岩礁
❸	神羅建設現場
❹	難破船の輸送物資
❺	共和国軍の座礁船
❻	漁師たちの岩場
❼	反神羅青年団のキャンプ地
❽	亡国の宝物庫

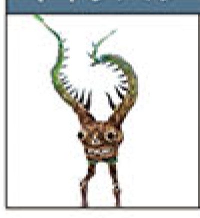


エネミーデータ

ネロスフェロス
P.607

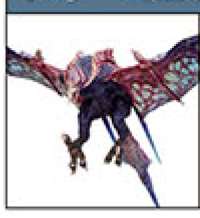
レベル ● 21
HP ● 989
弱点 ● 氷

トーンアドゥ
P.607

レベル ● 21～22
HP ● 3177～3371
弱点 ● 風

キャッパワイヤ
P.607

レベル ● 20～21
HP ● 802～848
弱点 ● 氷

ゼムゼレット
P.607

レベル ● 21～22
HP ● 2118～2247
弱点 ● 氷

フォーミュラ
P.607

レベル ● 20～21
HP ● 668～706
弱点 ● 風

ライフスポットを解析して得られる情報

1ヵ所	エリアレポート「ジュノン共和国の歴史」
2ヵ所	発掘レポート：穴あき岬の遺跡
3ヵ所	エリアレポート「要塞都市ジュノンの興隆」
4ヵ所	シークレットレポート：闇に堕ちた賢者

壊せるオブジェクトの中身

- ポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- ざぶとん
- 手榴弾
- モーグリメダル

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り↑



ジュノンエリア 詳細マップ

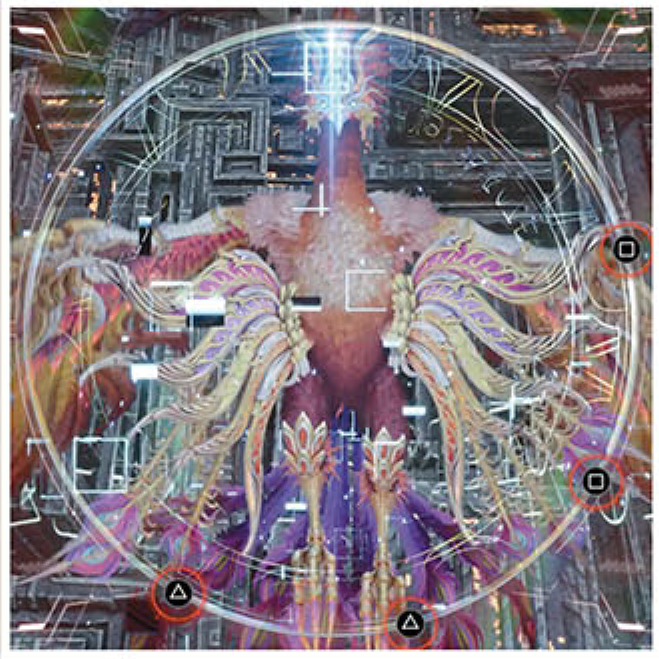
アンダージュノン周辺



←→…山チョコボで登り降りできるガケ

召喚獣レポート❶：フェニックスの祠α

解析時に押すボタンの配置（※1）



アンダージュノン P.355

トレジャースポット：朽ちた作業場

宝箱の中身	
	Ⓐ有害物質×3
	Ⓑハイポーション×2

アンダージュノンへ（→P.355）

ジュノン検問所



探索レポート❶：チョコボ峰のライフスポット

ブレディの山小屋

漁師の物置場

アンダージュノン：カエルの遊び場 P.356

ミスリルマイン P.170

穴あき岬周辺へ（→P.351）

チョコボの捕獲

チョコボレポート：ジュノンエリアの山チョコボ

トレジャースポット：魔晄海の岩礁

宝箱の中身	
	Ⓒエメラルド
	Ⓓ鉄鉱×10

起動レポート❶：潮風が吹く通信塔

判明するスポット	
	チョコボレポート：ジュノンエリアの山チョコボ
	探索レポート❶：チョコボ峰のライフスポット
	召喚獣レポート❶：フェニックスの祠α

ガボン牧場



チョコボ車乗り場（※2）

チャドリー

ウェア更衣室（※3）

チョコ房

休憩ポイント＆自動販売機

チョコボショップ

ガボン P.438 ①明日への活路

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❶	星の実り×10
❷	エメラルド
❸	ルビー
❹	フェニックスの尾×5
❺	ブレイアーツ：スイーパー（※4）

※1……このエリアで1番目に解析を行なう場合の配置。2番目の場合はP.353を、3番目の場合はP.354を参照
※2……クエスト①「明日への活路」をクリアしたあとに利用できる
※3……チャプターセレクト時のみ利用できる　※4……すでに所持しているとミスリル鉱石になる

ジュノンエリア 詳細マップ 穴あき岬周辺



←→…山チョコボで登り降りできるガケ

討伐レポート❶：響く渡鳥の声

討伐対象	フォーンアドゥ(→P.607)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分30秒以内に敵を討伐する

起動レポート❷：穴あき岬の通信塔

判明するスポット	討伐レポート❶：響く渡鳥の声

アンダージュノン周辺へ(→P.350)

トレジャースポット：神羅建設現場

宝箱の中身	Ⓔ980ギル Ⓕパワーリスト Ⓖ毒消し×3

砲台丘の通信塔周辺へ(→P.352)



『マテリアバウンス★1』マテリア(※6)

調査レポート❶：打ち上げられた難破船(コンドルフォートの世界)

手順	①ボードを調べる ②『コンドルフォート』のステージ1をクリアする
追加ミッション	ミッションモードをクリアする

コンドルフォート(ステージ1)

第七歩兵連隊 P.440
⑦水面下の異変

穴あき岬(※5)

発掘レポート：穴あき岬の遺跡

発掘可能なアイテム	Ⓐクラフトチップ：防具改造キット3 Ⓑクラフトチップ：防具改造キット4 Ⓒクラフトチップ：サイコチャーム



「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❻	トルマリン×5
❼	プレイアーツ：スイーパー(※4)

※5……クエスト⑦「水面下の異変」が発生したあとにマップに登録できる
※6……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく★1』マテリアになる

ジュノンエリア 詳細マップ 砲台丘の通信塔周辺

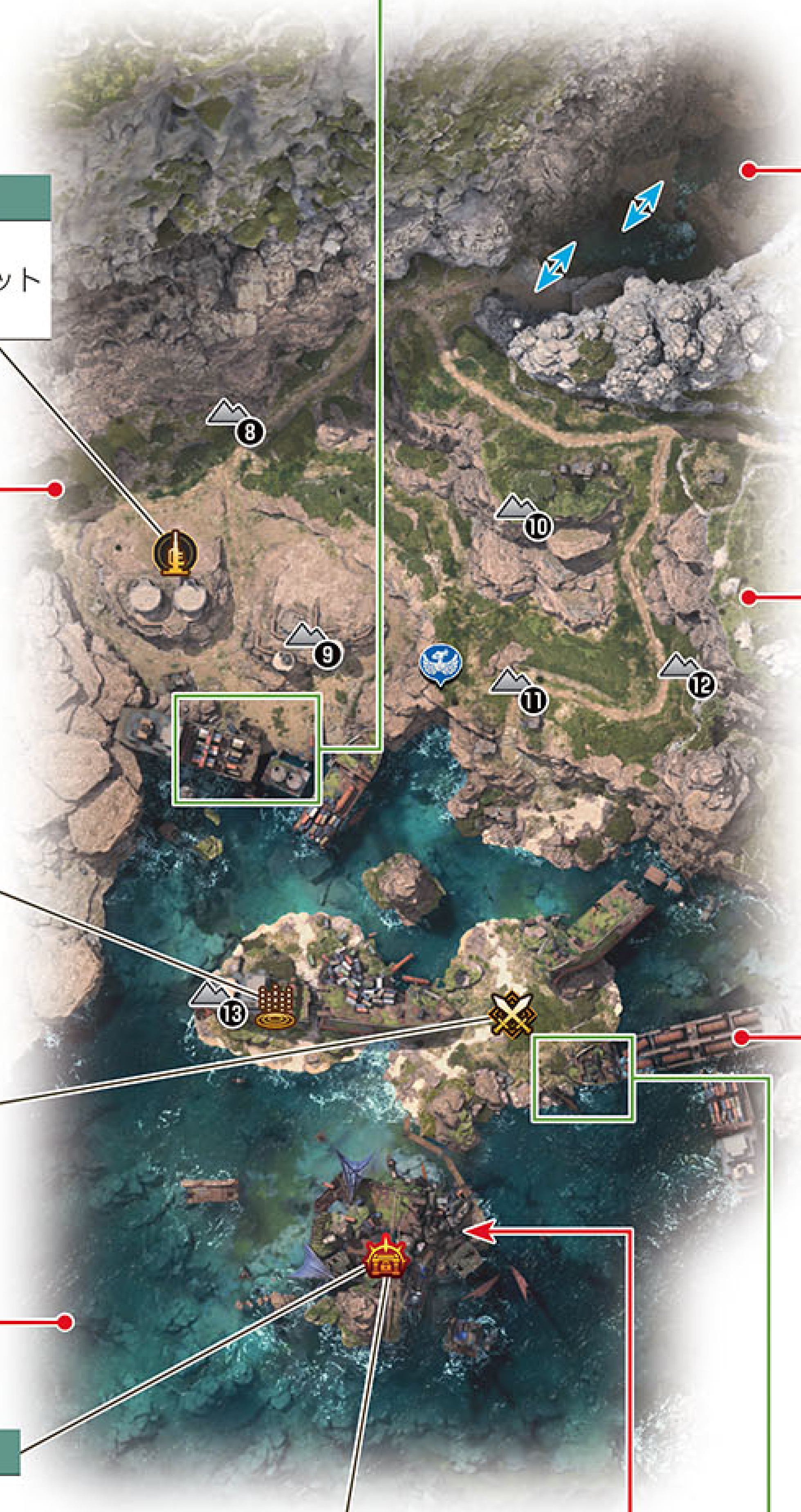




トレジャースポット：難破船の輸送物資

宝箱の中身	Ⓗレスキューバッジ Ⓘ手榴弾×2 Ⓙミストハイポーション

↔…山チョコボで登り降りできるガケ



山麓の通信塔周辺へ（→P.353）

起動レポート❸：砲台丘の通信塔

判明するスポット	モーグリレポート：漁師のモーグリ 探索レポート❷：廃船のライフスポット 討伐レポート❷：風の賢者

穴あき岬周辺へ（→P.351）

山麓の通信塔周辺へ（→P.353）

探索レポート❷：廃船のライフスポット

シークレットレポート：闇に堕ちた賢者

討伐対象	マインドフレア（→P.607）
討伐報酬	【HARD】射撃マニュアル 第9巻、【HARD】マインドフレアの闇冠

海望岬周辺へ（→P.354）

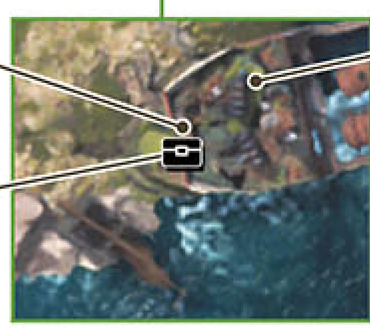
穴あき岬周辺へ（→P.351）

調査レポート❷：瓦礫の小島（騒がしい隊長）

手順	①ボードを調べる ②『コンドルフォート』のステージ2をクリアする
追加ミッション	ミッションモードをクリアする

コンドルフォート（ステージ2）

ミドルオーシャンより（→P.408）



トレジャースポット：共和国軍の座礁船

宝箱の中身	Ⓚルビー Ⓛフェニックスの尾×3

「チョコボでお宝探し」のお宝

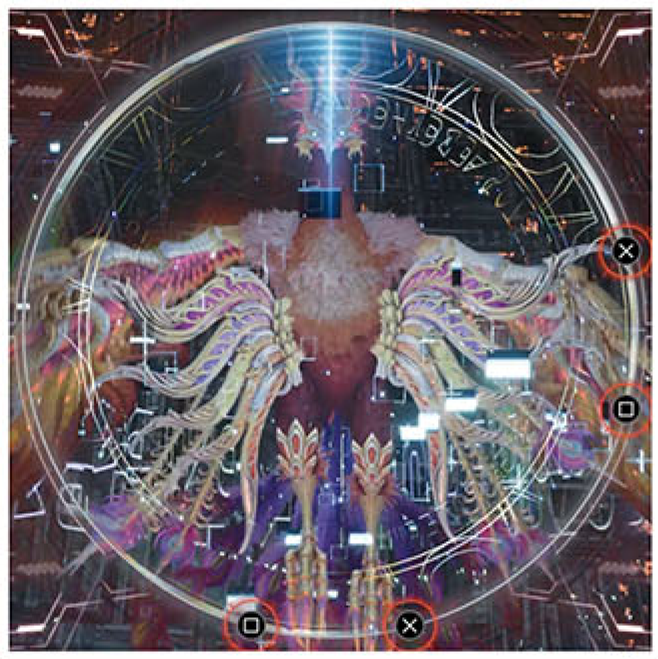
番号	掘り出せるアイテム
❽	ルビー
❾	エーテルオニオン
❿	1997ギル
⓫	モーグリメダル×5
⓬	ケモノの骨×5
⓭	ミスリル鉱石×2

ジュノンエリア 詳細マップ 山麓の通信塔周辺



↔…山チョコボで登り降りできるガケ

召喚獣レポート❷：フェニックスの祠β

解析時に押すボタンの配置（※1）	

調査レポート❹：山岳の軍営跡（異世界の魔王）

手順	①ボードを調べる ②『コンドルフォート』のステージ4をクリアする
報酬	隊長さんのエンシェントマター
追加ミッション	ミッションモードをクリアする

討伐レポート❸：情熱的な臆病トカゲ

討伐対象	カウトスフェロス×4（→P.607）
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 1分以内にすべての敵を討伐する

トレジャースポット：反神羅青年団のキャンプ地

宝箱の中身	Ⓞ眠気覚まし×3 Ⓟハイエーテル

トレジャースポット：漁師たちの岩場

宝箱の中身	Ⓜエーテルオニオン Ⓝミストシード×3



起動レポート❹：山麓の通信塔

判明するスポット	探索レポート❸：砦岳のライフスポット 召喚獣レポート❷：フェニックスの祠β 討伐レポート❸：情熱的な臆病トカゲ

討伐レポート❷：風の賢者

討伐対象	ワイズレット×2（→P.607）
ミッション	● 敵をバーストさせる ● 敵の技『ヒールウインド』使用時に一度も飛翔させない ● 2分以内にすべての敵を討伐する

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⓮	エメラルド
⓯	ルビー
⓰	エーテルオニオン

※1……このエリアで2番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.350を、3番目の場合はP.354を参照
※2……クエスト❺「蒼穹の夢」でチョコボに乗って動物を襲ったモンスターのニオイの軌跡をたどっていくとマップに登録できる

ジュノンエリア 詳細マップ 海望岬の通信塔周辺

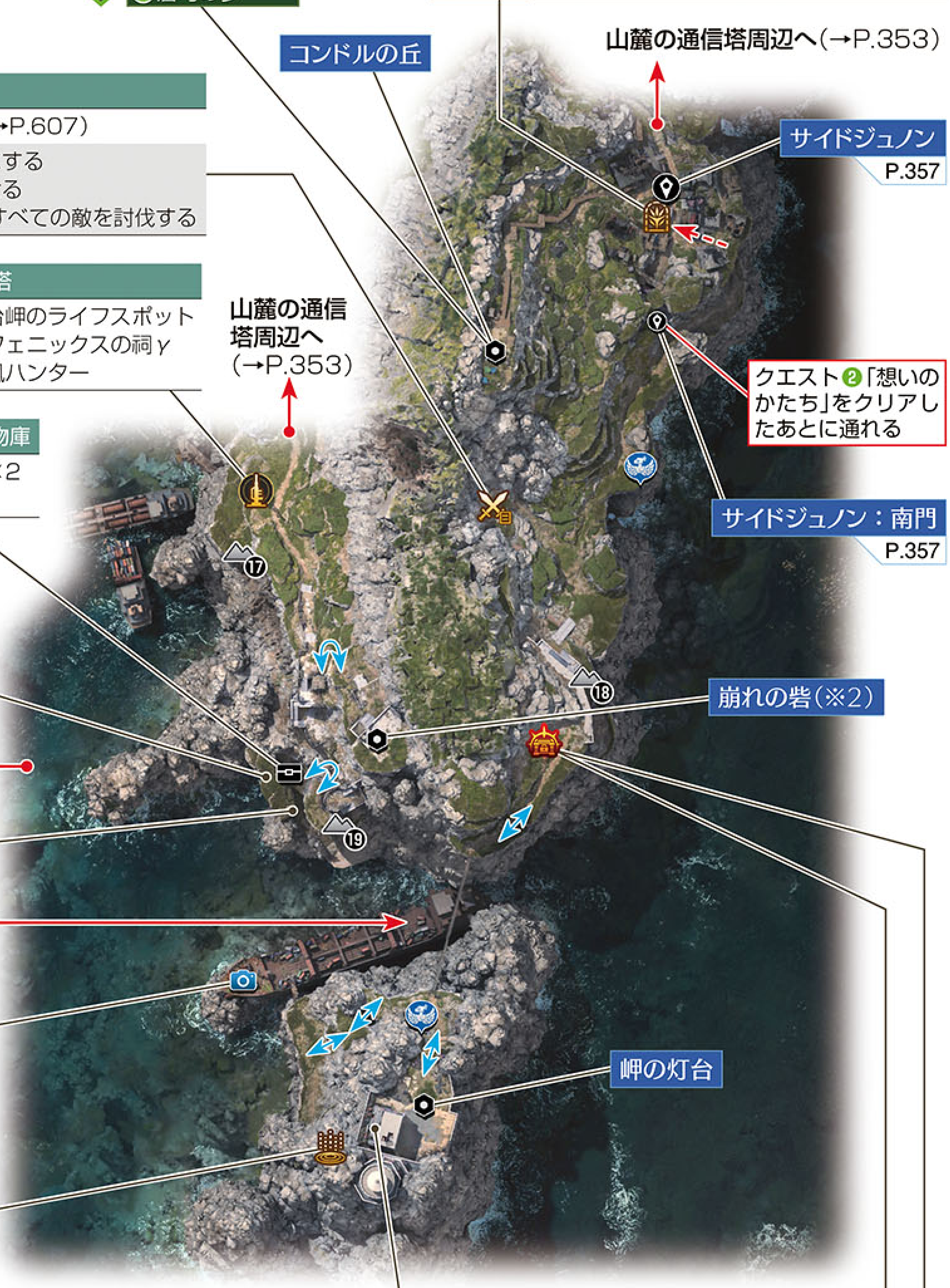


←→…山チョコボで登り降りできるガケ

召喚獣レポート❸：フェニックスの祠γ

解析時に押すボタンの配置（※1）





討伐レポート❹：疾風ハンター

討伐対象	ストーミュラ×3（→P.607）
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 1分45秒以内にすべての敵を討伐する

起動レポート❺：海望岬の通信塔

判明するスポット	探索レポート❹：灯台岬のライフスポット 召喚獣レポート❸：フェニックスの祠γ 討伐レポート❹：疾風ハンター

トレジャースポット：亡国の宝物庫

宝箱の中身	Ⓠハイポーション×2 Ⓡ780ギル

探索レポート❹：灯台岬のライフスポット

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑰	エーテルオニオン
⑱	プレイアーツ：スイーパー（※4）
⑲	エメラルド

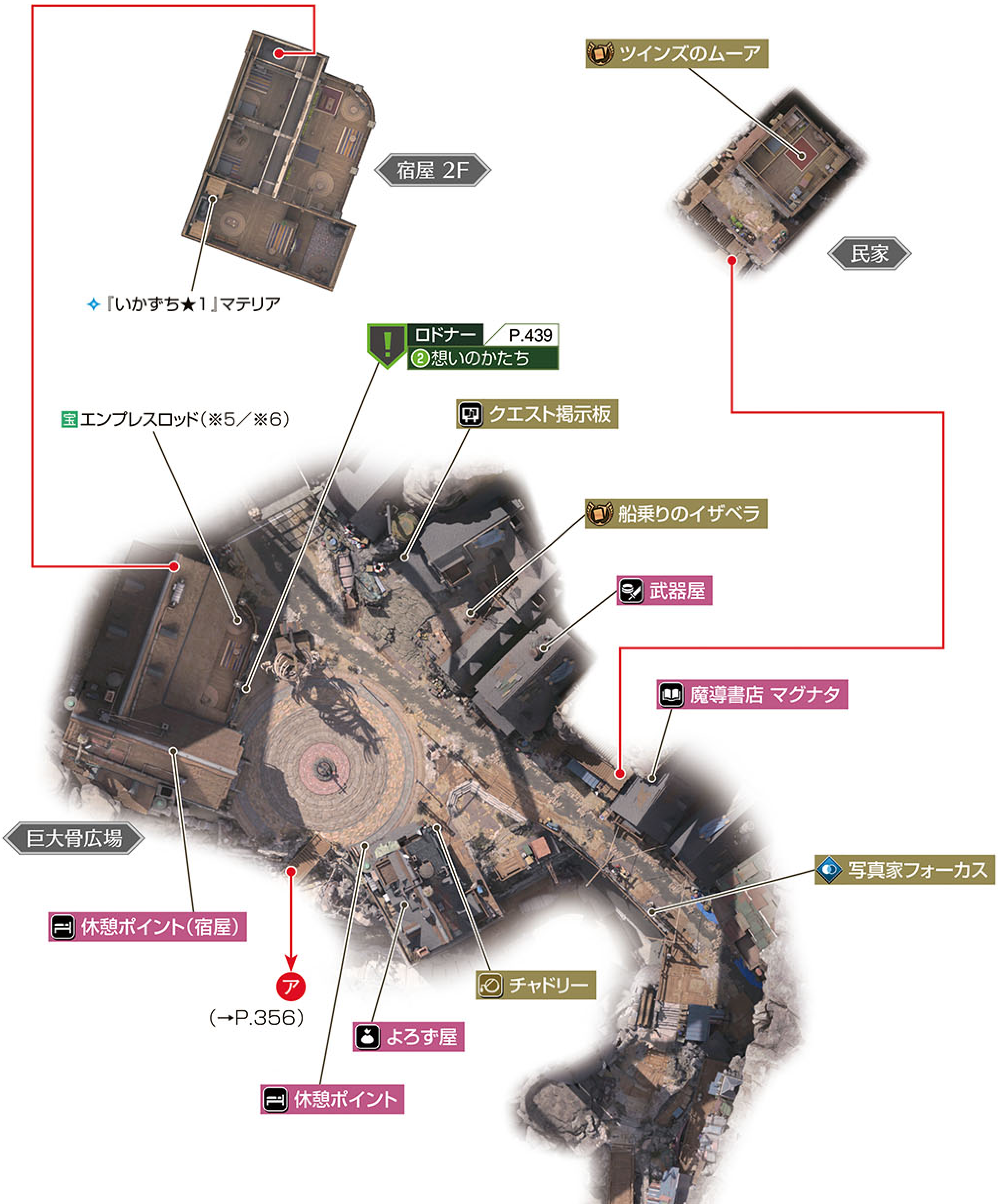
調査レポート❸：共和国軍の旧基地（囚われたお姫様）

手順	①ボードを調べる ②『コンドルフォート』のステージ3をクリアする
追加ミッション	ミッションモードをクリアする

※1……このエリアで3番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.350を、2番目の場合はP.353を参照
※2……クエスト❼「水面下の異変」でチョコボに乗ってヘルハーレーVR2のニオイの軌跡をたどっていくとマップに登録できる
※3……岬の灯台の2階にある　※4……すでに所持しているとミスリル鉱石になる

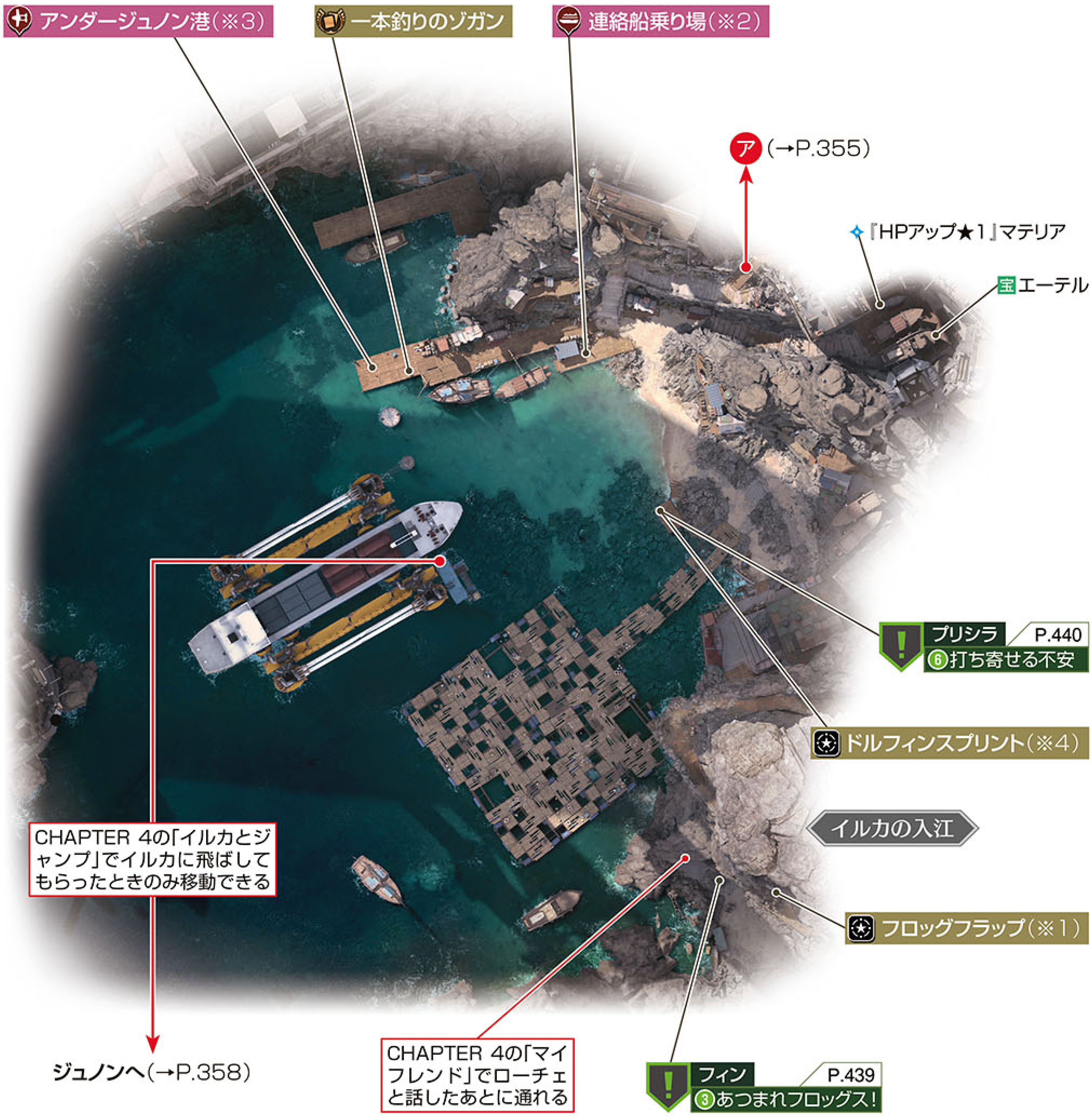
ジュノンエリア　ロケーションマップ

アンダージュノン



※5……宿屋のなかにある
※6……すでに所持していると2500ギルになる





※1……クエスト3「あつまれフロッグス!」を進めると挑戦できる
※2……CHAPTER 7を開始したあとに利用できる
※3……CHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに利用できる
※4……クエスト6「打ち寄せる不安」を開始したあとに挑戦できる



サイドジュノン





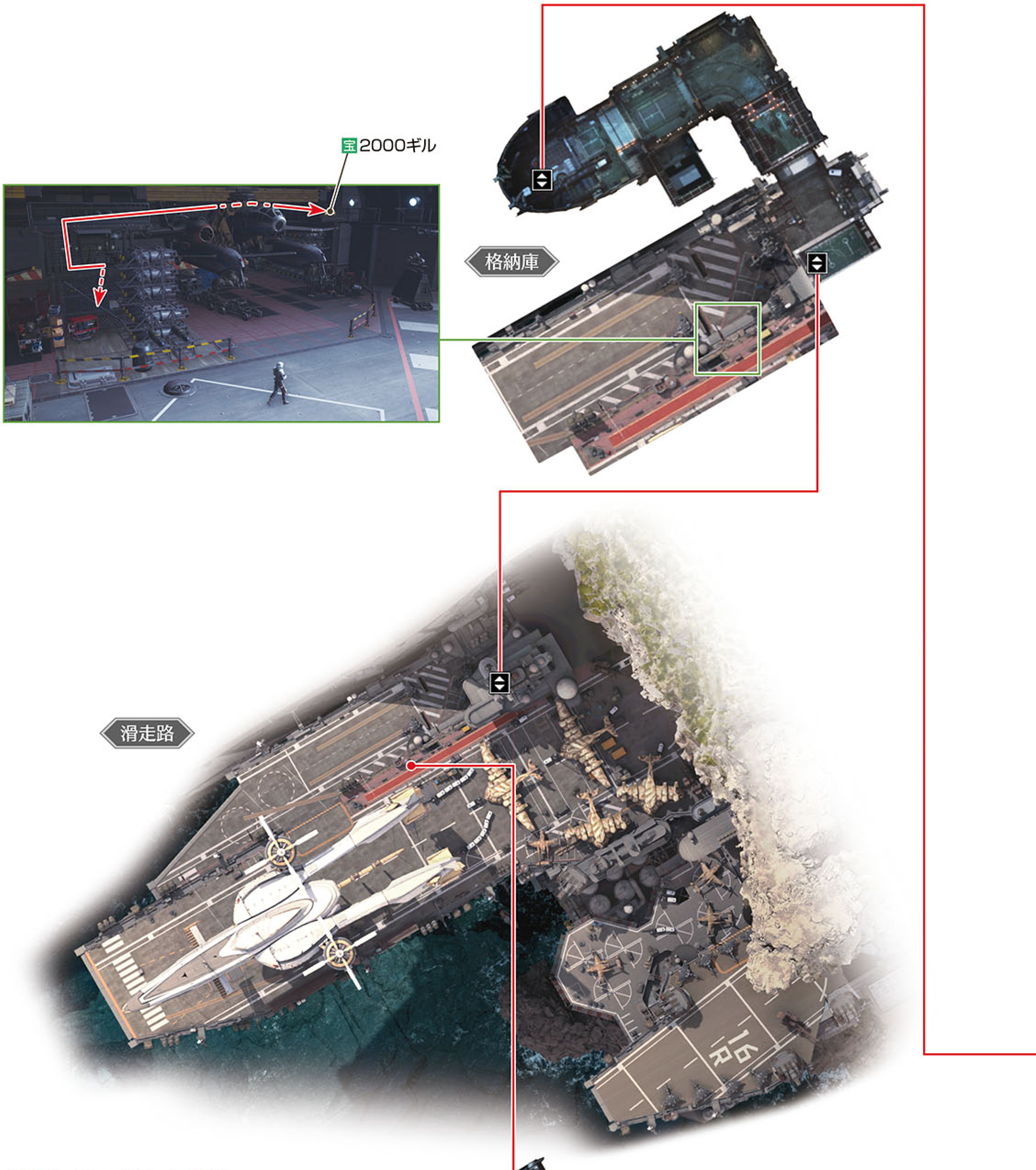
採取できるクラフト素材

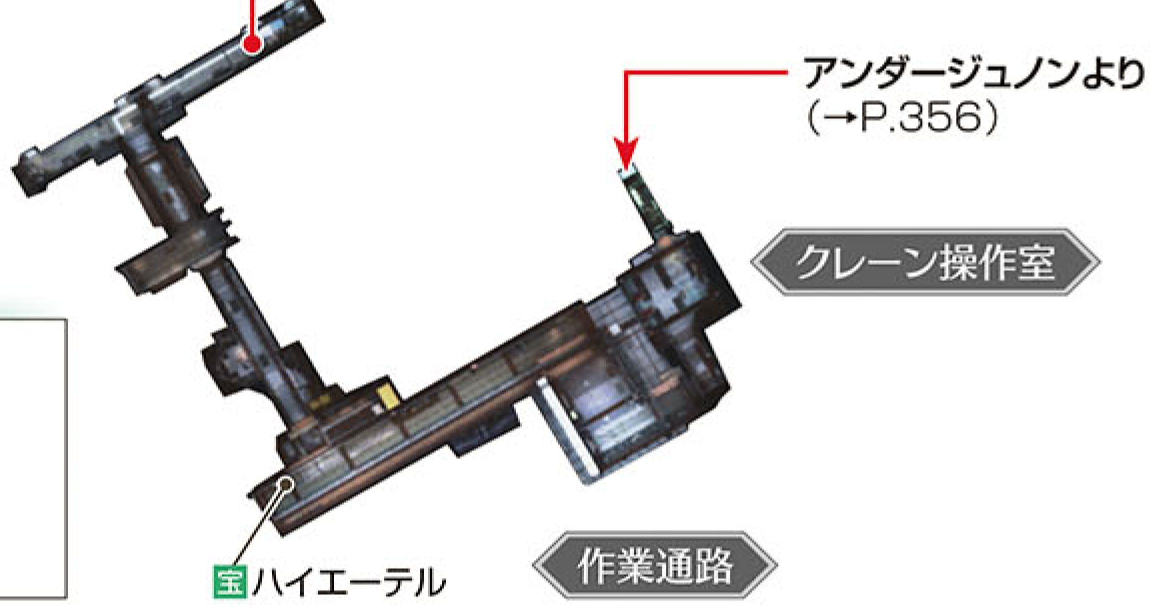
- 【★2】鉄鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り↑

※5……クラウドがバウターランク3になったあとに対戦できる　※6……屋根の上にある

ジュノン

※CHAPTER 4でのみ訪れることができる



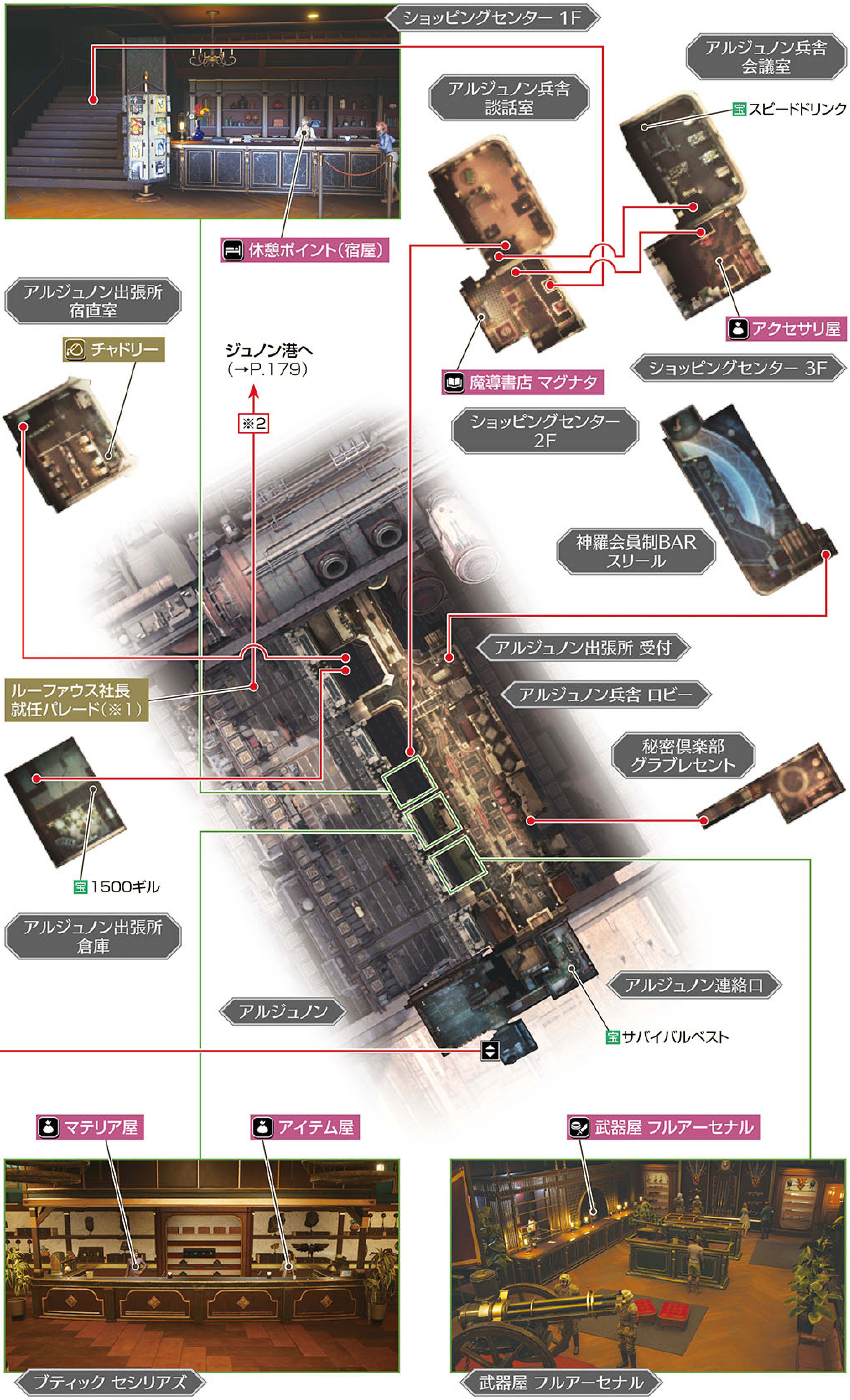


採取できるクラフト素材

- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り

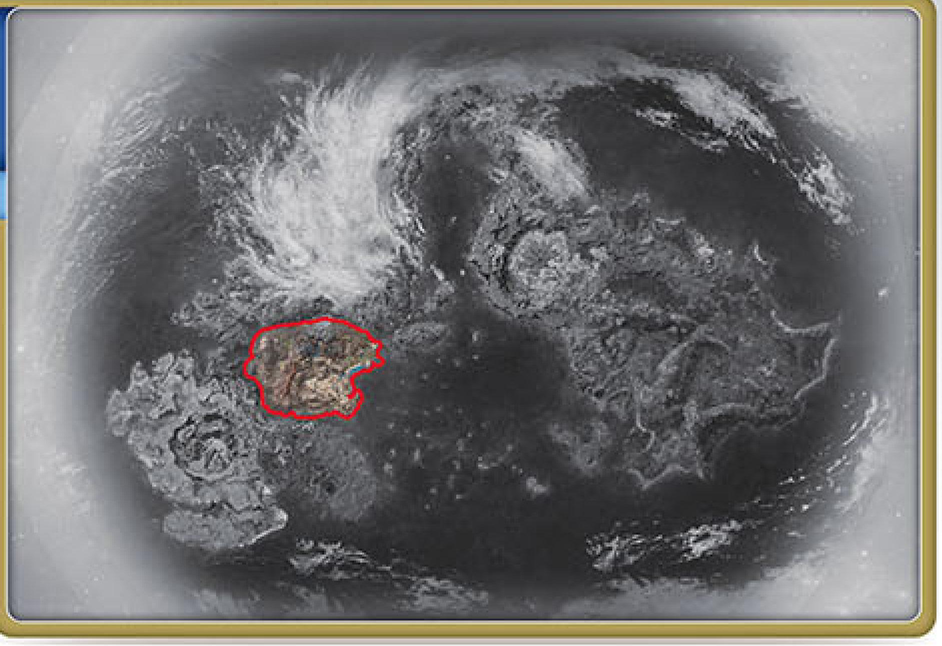
壊せるオブジェクトの中身

- ポーション
- ハイポーション
- エーテル
- フェニックスの尾
- 興奮剤
- 鎮静剤
- 手榴弾
- モーグリメダル
- 魔晄石(MP回復)



※1……エルジュノン連絡口へ移動するときに挑戦できる
※2……CHAPTER 4で第七歩兵連隊を5部隊以上集めて指揮官に話しかけたあとに移動できる

コレルエリア



※本書では、デザートラインより北側(コスタ・デル・ソルから徒歩で行ける範囲)を「コレルエリア(北部)」、南側を「コレルエリア(南部)」と記載している

ワールドレポート

番号	名前	推奨Lv.
起動レポート		
❶	コスタ港の通信塔	24
❷	貝殻海岸の通信塔	24
❸	砂漠の通信塔	29
❹	水辺の通信塔	29
❺	天然橋の通信塔	30
❻	谷底の通信塔	30
モーグリレポート		
❶	南国のモーグリ	Free
❷	砂漠のモーグリ	Free
探索レポート		
❶	隠れ洞のライフスポット	Free
❷	ジップ台のライフスポット	Free
❸	オアシスのライフスポット	Free
❹	送水パイプのライフスポット	Free
❺	岩窟のライフスポット	Free
❻	岩石岬のライフスポット	Free
召喚獣レポート		
❶	アレクサンダーの祠α	Free
❷	アレクサンダーの祠β	Free
❸	アレクサンダーの祠γ	Free
発掘レポート		
❶	バルブ工場跡地	Free
❷	砂漠の廃村	Free
討伐レポート		
❶	海岸の暴れん坊	25
❷	砂浜の吸血鬼	26
❸	電撃の一角鳥	30
❹	砂漠の掃除屋	31
❺	砂を泳ぐ魚	30
❻	混じりあった獣	31
シークレットレポート		
ー	うらみの王冠	31
調査レポート		
❶	壱号小型魔晄炉(秘宝の守護者)	30
❷	弐号小型魔晄炉(キッドGの試練)	31
❸	参号小型魔晄炉(混迷の争奪戦)	45
❹	四号小型魔晄炉(伝説の剣豪)	46

トレジャースポット

番号	名前
❶	潮風の港湾倉庫
❷	サンライズ・クリフ
❸	アモール岬の桟橋
❹	サンセット・ヒル
❺	錆まみれの貯水場
❻	日照りの備蓄庫
❼	熱砂舞う小型魔晄炉
❽	河川跡の吹きだまり
❾	砂海の送水パイプ
❿	運び屋の密輸トラック



ライフスポットを解析して得られる情報

1ヵ所	エリアレポート「コスタ・デル・ソルの歴史」
2ヵ所	発掘レポート❶：バルブ工場跡地(※1)
3ヵ所	エリアレポート「コレル鉱山の衰退」
4ヵ所	発掘レポート❷：砂漠の廃村(※1)
5ヵ所	エリアレポート「ゴールドソーサーの沿革」
6ヵ所	シークレットレポート：うらみの王冠

壊せるオブジェクトの中身

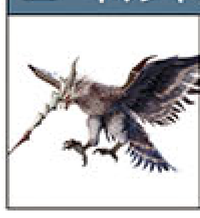
- ポーション
- ハイポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- ざぶとん
- 手榴弾
- モーグリメダル

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱↑
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮↑
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵↑

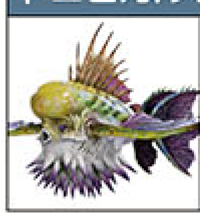


エネミーデータ

ニードルキッス

P.609
レベル • 24
HP • 1766
弱点 • 炎、風

クラウンランス

P.609
レベル • 24
HP • 707
弱点 • 炎

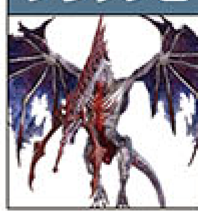
トロピカルプアゾキュート

P.609
レベル • 24
HP • 1060
弱点 • 氷

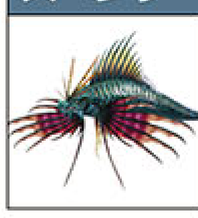
シー・チュースタンク

P.609
レベル • 24
HP • 1060
弱点 • 炎、氷

ビーチプラグ

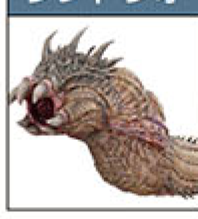
P.609
レベル • 24
HP • 1325
弱点 • 炎、雷

フラップビート

P.611
レベル • 28
HP • 2198
弱点 • 風

スペンサー

P.612
レベル • 28
HP • 1649
弱点 • 氷

キマイラ

P.612
レベル • 28～29
HP • 4946～5018
弱点 • 炎

ランドウォーム

P.612
レベル • 28～30
HP • 6594～6918
弱点 • 氷

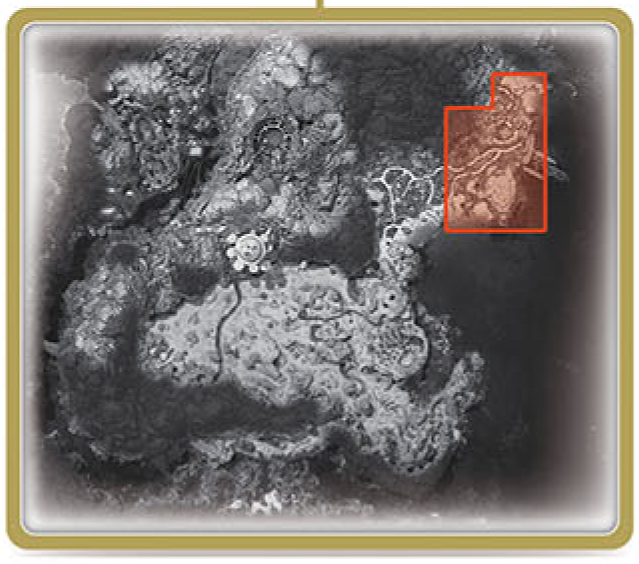
サボテンダー

P.612
レベル • 28～30
HP • 770～808
弱点 • ──

※1……2ヵ所目に解析したのが探索レポート❸～❻のいずれかだった場合は、2ヵ所目で得られる情報が「発掘レポート❷：砂漠の廃村」、4ヵ所目で得られる情報が「発掘レポート❶：バルブ工場跡地」になる

コスタ・デル・ソル周辺







トレジャースポット：サンライズ・クリフ	
宝箱の中身	Ⓓ2000ギル Ⓔエメラルド Ⓕエーテル



討伐レポート❶：海岸の暴れん坊	
討伐対象	シャンカプラグ×4(→P.610)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分以内にすべての敵を討伐する

探索レポート❶：隠れ洞のライフスポット

トレジャースポット：潮風の港湾倉庫	
宝箱の中身	Ⓐサークレット Ⓑファイアカクテル Ⓒスピードドリンク(※3)

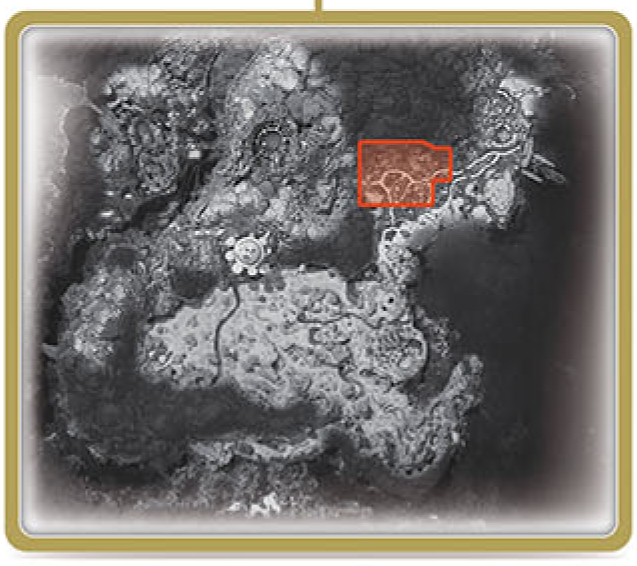
起動レポート❶：コスタ港の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❶：隠れ洞のライフスポット 討伐レポート❶：海岸の暴れん坊

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❶	モーグリメダル×5
❷	『ラッキー』マテピア
❸	砂金×5

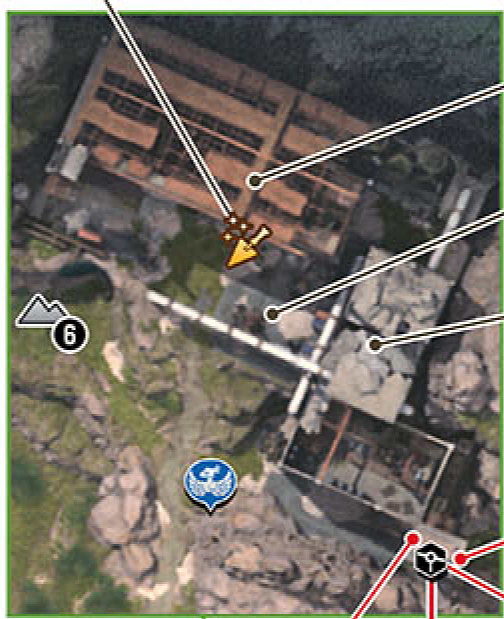
※1……クエスト❶「躍進のシーサイド・ジョニー」をクリアしたあとにマップに登録できる
※2……CHAPTER 12を開始したあとに利用できる　※3……ガレージの上にある

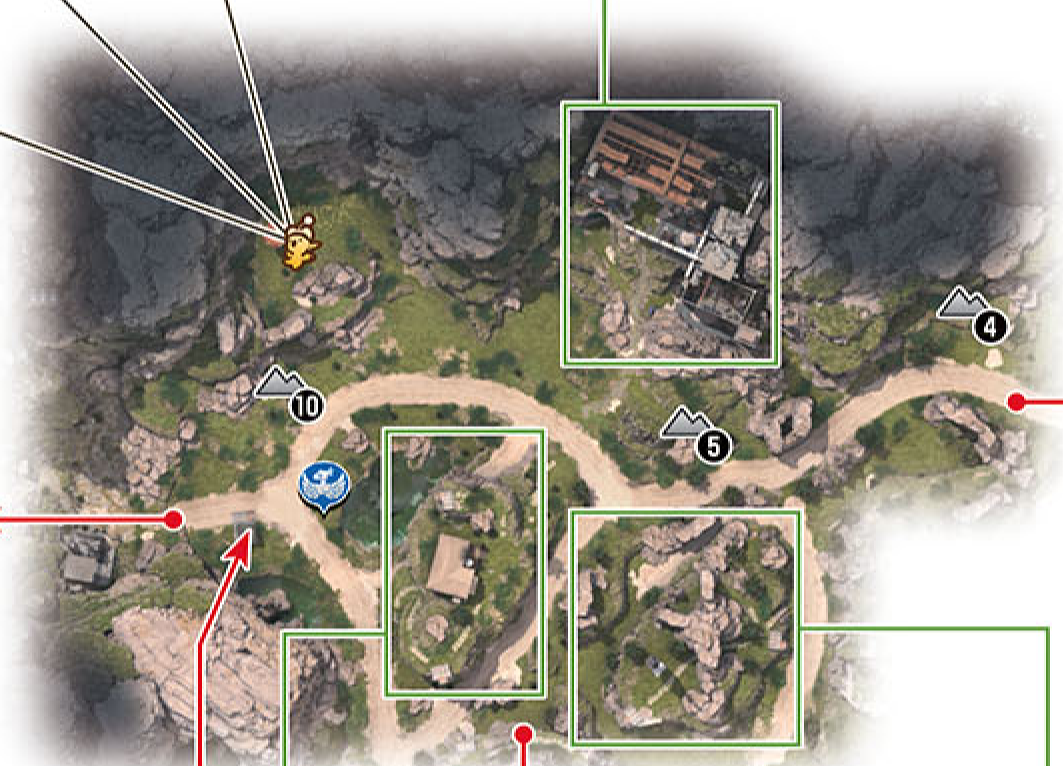
コレルエリア 詳細マップ コレル山登山口周辺

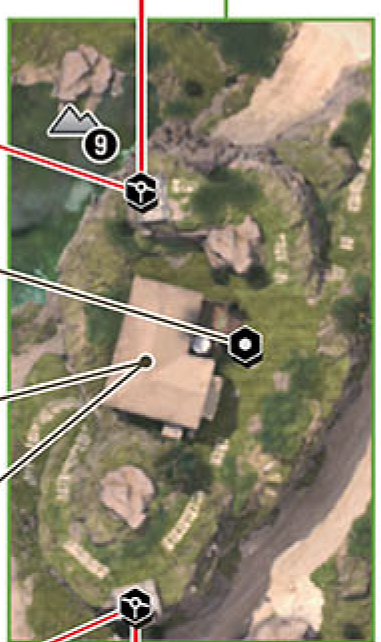


発掘レポート❶：バルブ工場跡地

発掘可能なアイテム	
	Ⓐクラフトチップ：防具改造キット5
	Ⓑクラフトチップ：アクセサリエキスパート(※5)
	Ⓒクラフトチップ：ボイラーバルブ









起動レポート❷：貝殻海岸の通信塔

判明するスポット	
	モーグリレポート❶：南国のモーグリ
	探索レポート❷：ジップ台のライフスポット
	召喚獣レポート❶：アレクサンダーの祠α
	討伐レポート❷：砂浜の吸血鬼

「チョコボでお宝探し」のお宝

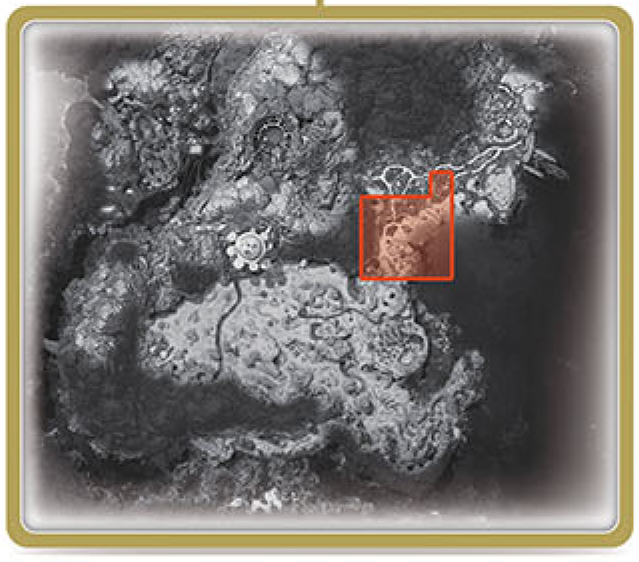
番号	掘り出せるアイテム
❹	ミスリル鉱石
❺	4500ギル
❻	プレイアーツ：ウィリー(※6)
❼	アメジスト×5

番号	掘り出せるアイテム
❽	プレイアーツ：ウィリー(※6)
❾	エメラルド
❿	星の恩恵×10

※4……クエスト③「ビーチでマッスル」で合宿所の周囲4ヵ所のモンスターを倒したあとに挑戦できる
※5……工場の2階にある
※6……すでに所持していると魔獣の背骨×5になる

コレルエリア 詳細マップ

クラムシェルビーチ周辺

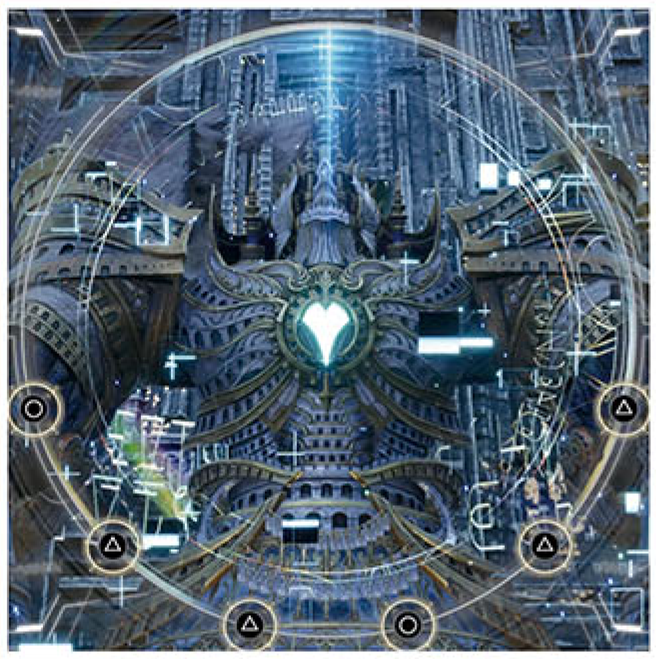


「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⓫	ルビー
⓬	亜鉛鉱×10
⓭	プレイアーツ：ウィリー(※4)

召喚獣レポート❶：アレクサンダーの祠α

解析時に押すボタンの配置(※1)



トレジャースポット：サンセット・ヒル

宝箱の中身	Ⓙミックスハイポーション Ⓚフェニックスの尾×2



討伐レポート❷：砂浜の吸血鬼

討伐対象	サー・チュースタンク×4 (→P.610)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 1分45秒以内にすべての敵を討伐する

発掘レポート❷：砂漠の廃村

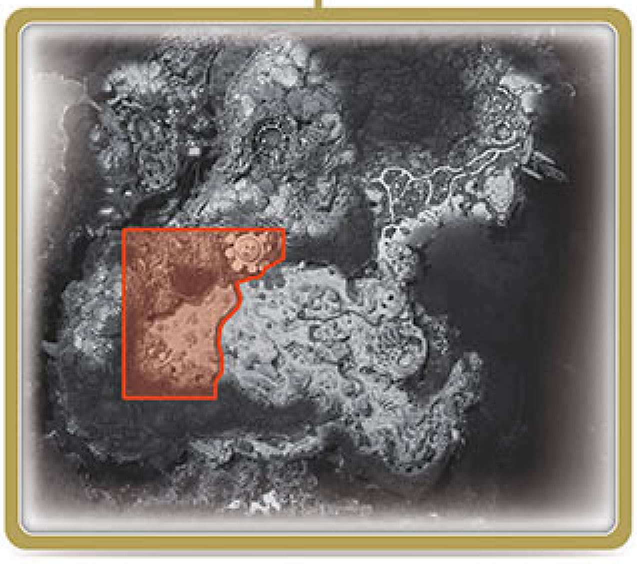
発掘可能なアイテム	Ⓓクラフトチップ：防具改造キット6 Ⓔクラフトチップ：うらみのマフラー Ⓕクラフトチップ：バードトラップ

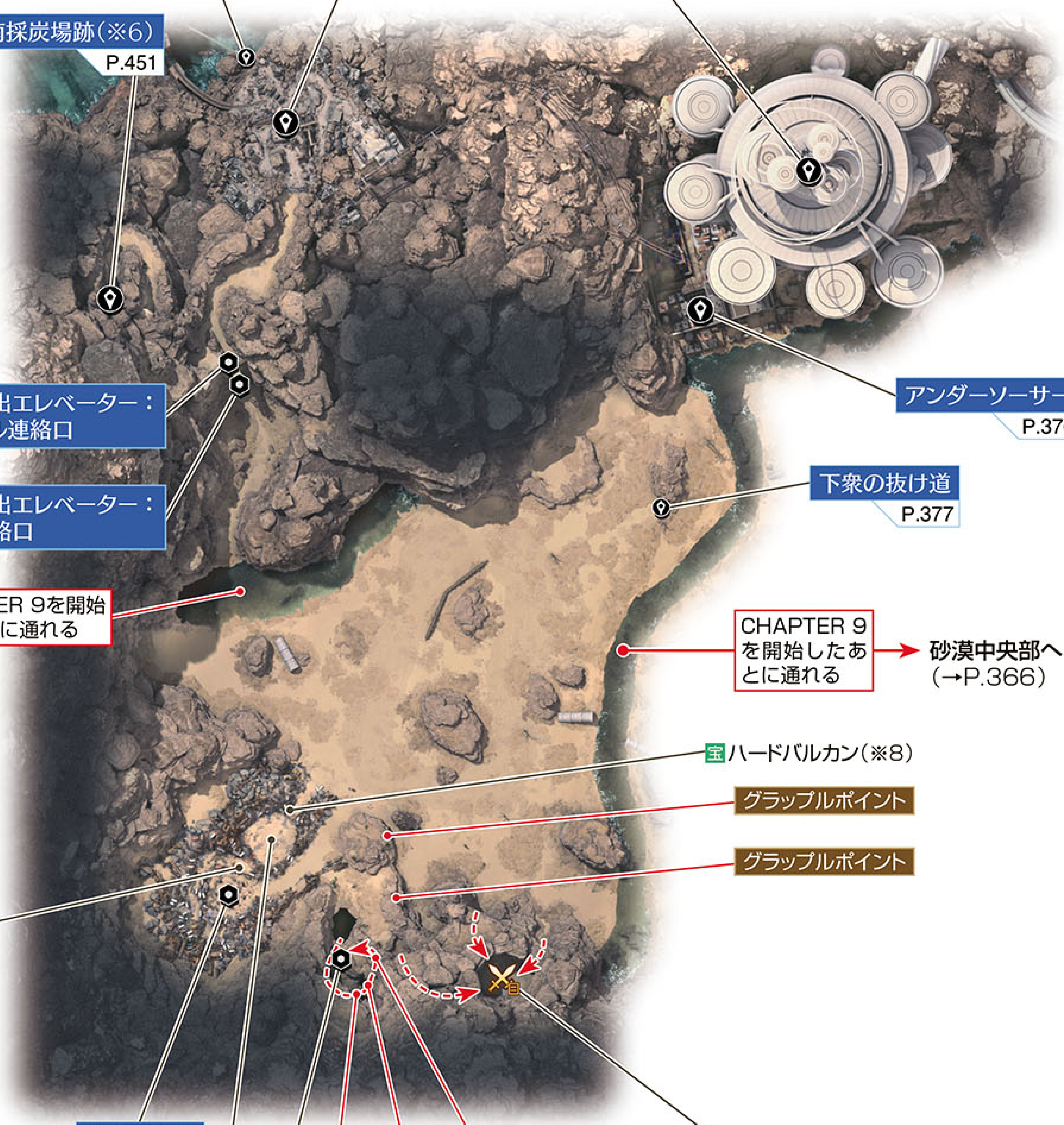
トレジャースポット：アモール岬の桟橋

宝箱の中身	Ⓖルビー Ⓗ砂金×2 Ⓘヒールチョーカー(※3)

※1……このエリアで1番目に解析を行なう場合の配置。2〜3番目の場合はP.368を参照
※2……クエスト❷「コスタでランデブー」でチョコボレンタルショップにいるヨルダに話を聞いたあとにマップに登録できる
※3……桟橋の下にある　※4……すでに所持しているとミスリル鉱石になる

コレルエリア 詳細マップ 砂漠西部

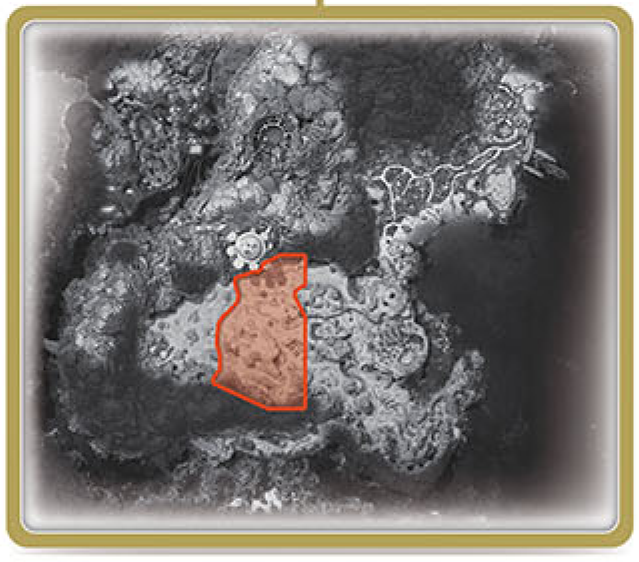




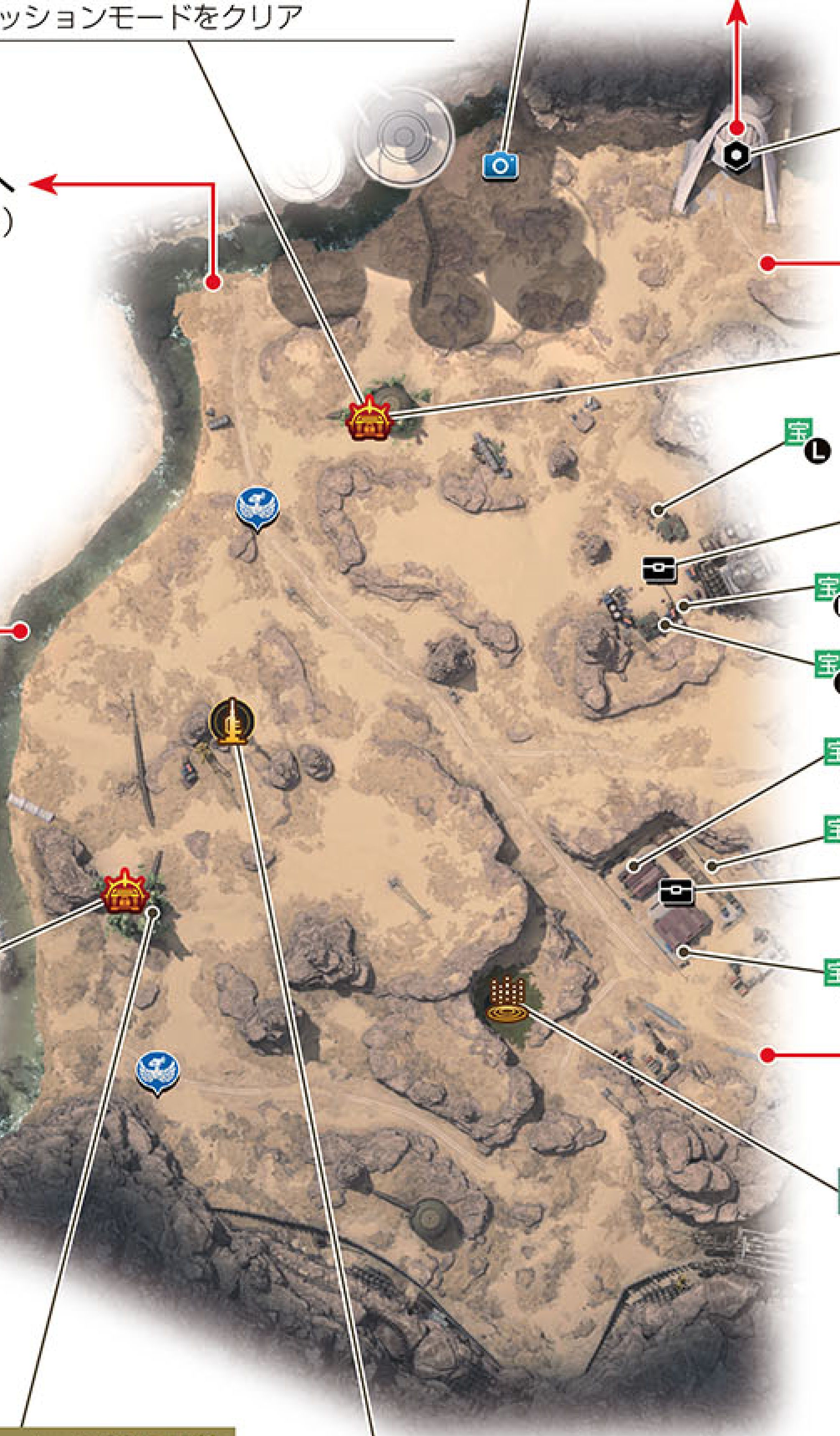
討伐レポート❸:電撃の一角鳥	
討伐対象	セイバーキッス×3(→P.612)
ミッション	● 敵をバーストさせる ● 操作キャラクターがスタン状態にならない ● 1分30秒以内にすべての敵を討伐する

※5……CHAPTER 8でトードエボルブを倒した直後のみ挑戦できる
※6……クエスト❹「黒マント誘拐事件」を開始したあとになかに入れるようになり、マップに登録できる
※7……調査レポート❸:参号小型魔晄炉でサボテン像・参を入手したあとにマップに登録できる
※8……すでに所持していると3500ギルになる

砂漠中央部



調査レポート❶：壱号小型魔晄炉(秘宝の守護者)	
手順	①壱号小型魔晄炉の扉を調べ、サボテン像・壱を入手する ②サボテン岩・壱(→P.367)の前でサボテン像・壱をかざし、オレンジサボテンダー×4(→P.612)を倒す ③サボテン岩・壱を調べる ④壱号小型魔晄炉の扉を開けて内部に入り、『サボテン・ノック』の第1の試練をクリアする
報酬	砂漠の秘宝の欠片α
追加ミッション	ミッションモードをクリア



コレル南部 撮影スポット

ゴールドソーサーへ
(→P.373)

バギー乗り場

アンダーソーサーへ
(→P.376)

砂漠北東部へ(→P.367)

サボテン・ノック(壱号基)

砂漠西部へ
(→P.365)

トレジャースポット：錆まみれの貯水場	
宝箱の中身	Ⓛスワロウガード Ⓜミストハイポーション Ⓝモーグリメダル×3

トレジャースポット：日照りの備蓄庫	
宝箱の中身	Ⓞ3000ギル Ⓟ『れいき』マテピア Ⓠミスリル鉱石

コレル砂漠停留所跡周辺へ
(→P.368)

探索レポート❸：オアシスのライフスポット

サボテン・ノック(参号基)

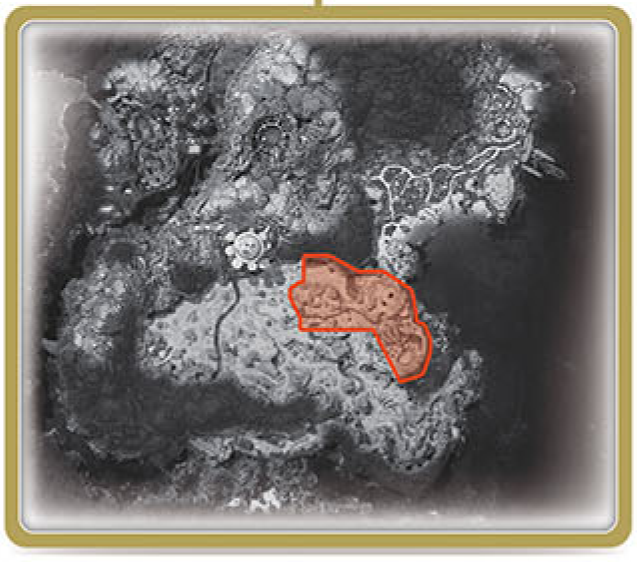
起動レポート❸：砂漠の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❸：オアシスのライフスポット 討伐レポート❸：電撃の一角鳥

調査レポート❸：参号小型魔晄炉(混迷の争奪戦)(※1)	
手順	①参号小型魔晄炉の扉の前でサボテン像・参を入手する ②サボテン岩・参(→P.365)の前でサボテン像・参をかざし、ジャボテンダー(→P.612)を倒す ③サボテン岩・参を調べる ④参号小型魔晄炉の扉を開けて内部に入り、『サボテン・ノック』の第3の試練をクリアする
報酬	砂漠の秘宝の欠片γ
追加ミッション	ミッションモードをクリア



※1……CHAPTER 12でタークスにキーストーンを奪われたあとに調査できる

砂漠北東部



トレジャースポット：熱砂舞う小型魔晄炉	
宝箱の中身	Ⓡ徹甲手榴弾×3 Ⓢルビー

討伐レポート❺：砂を泳ぐ魚	
討伐対象	フライングリッパー×3(→P.612)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分以内にすべての敵を討伐する



起動レポート❺：天然橋の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❺：岩窟のライフスポット 召喚獣レポート❸：アレクサンダーの祠γ 討伐レポート❺：砂を泳ぐ魚

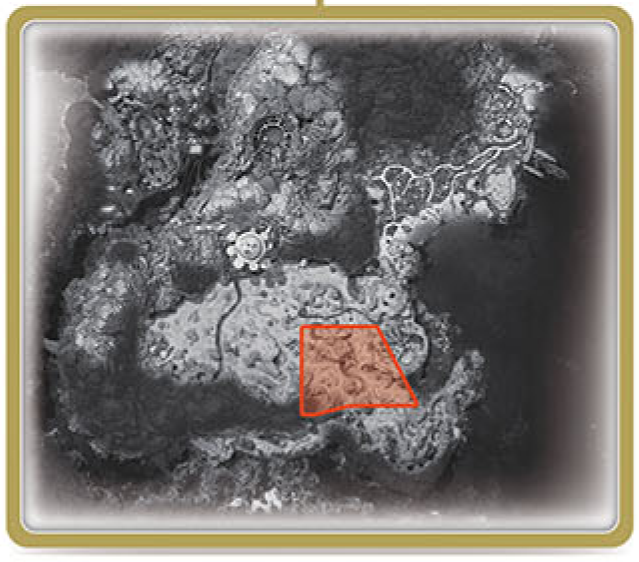
討伐レポート❹：砂漠の掃除屋	
討伐対象	デューンウォーム(→P.612)
ミッション	● 敵をバーストさせる ● 敵に飲みこまれずに倒す ● 1分45秒以内に敵を討伐する

シークレットレポート：うらみの王冠	
討伐対象	トンベリキング(→P.612)
討伐報酬	【HARD】格闘術秘伝の書 第12巻、 【HARD】トンベリキングの呪マント



※2……調査レポート❶：壱号小型魔晄炉でサボテン像・壱を入手したあとにマップに登録できる
※3……調査レポート❷：弐号小型魔晄炉でサボテン像・弐を入手したあとにマップに登録できる

コレル砂漠停留所跡周辺

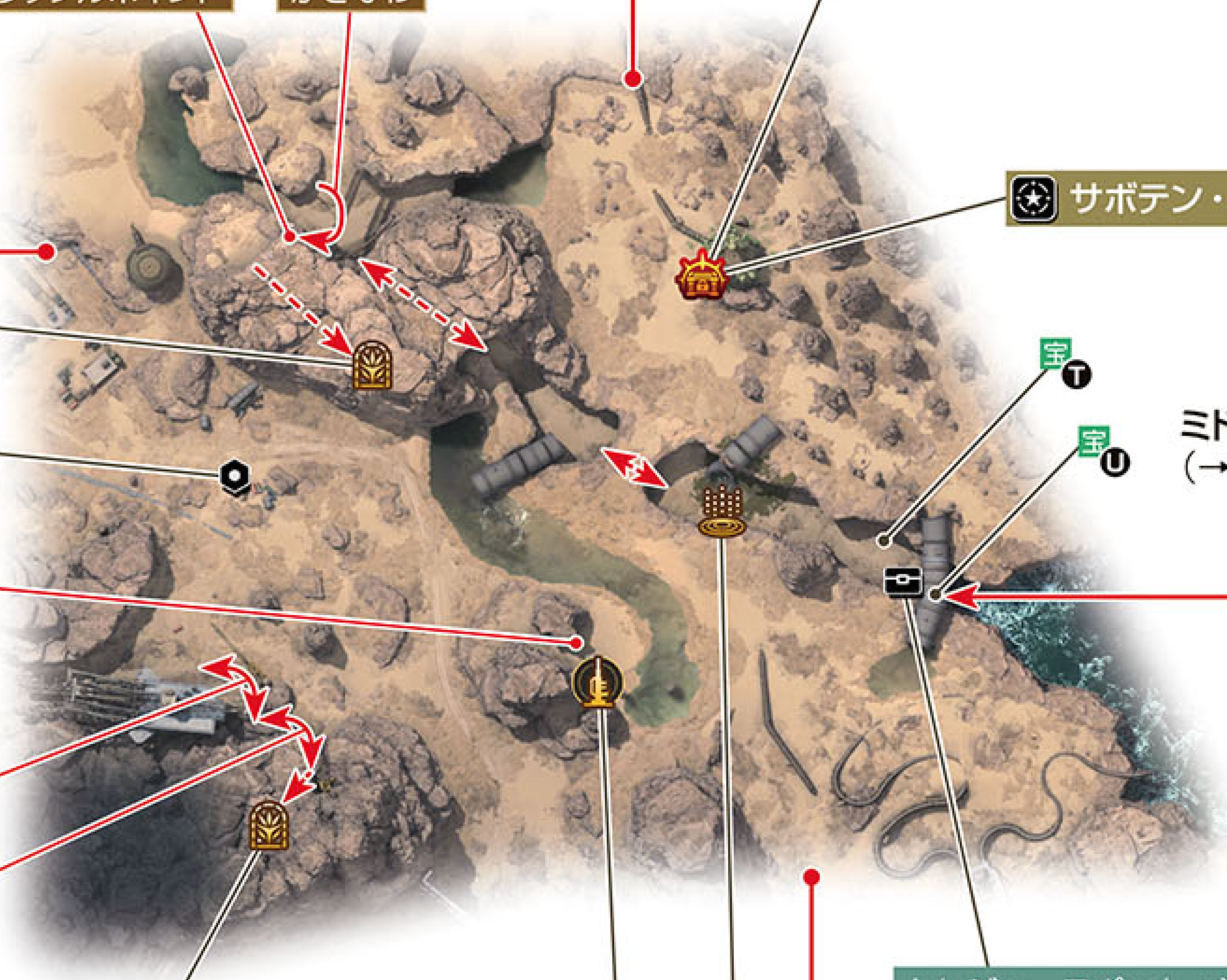


召喚獣レポート❸：アレクサンダーの祠γ

解析時に押すボタンの配置（※2）	

調査レポート❷：弐号小型魔晄炉（キッドGの試練）

手順	①弐号小型魔晄炉の扉の前でサボテン像・弐を入手する ②サボテン岩・弐（→P.367）の前でサボテン像・弐をかざし、ゴールドサボテンダー×3（→P.612）を倒す ③サボテン岩・弐を調べる ④弐号小型魔晄炉の扉を開けて内部に入り、『サボテン・ノック』の第2の試練をクリアする
報酬	砂漠の秘宝の欠片β
追加ミッション	ミッションモードをクリア



トレジャースポット：河川跡の吹きだまり

宝箱の中身	Ⓣエメラルド Ⓤ砂金×3（※3）

探索レポート❹：送水パイプのライフスポット

召喚獣レポート❷：アレクサンダーの祠β

解析時に押すボタンの配置（※1）	

起動レポート❹：水辺の通信塔

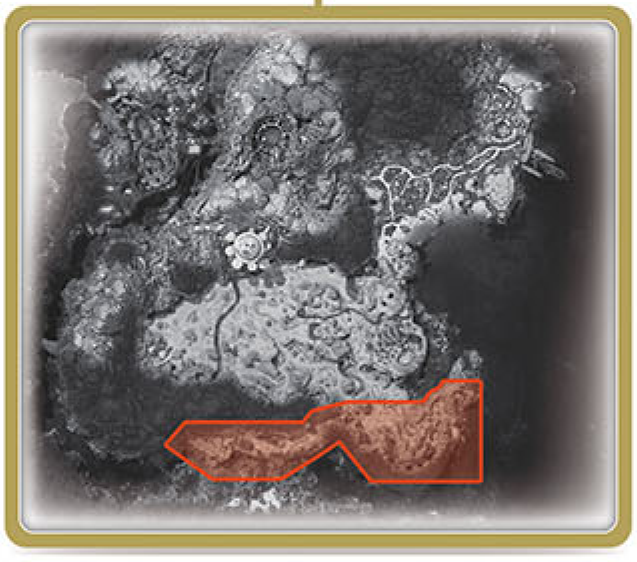
たどり着く方法　そばにあるグラップルポイントから岩場の上に登ったあと、かぎなわで通信塔の足場へ飛び移る

判明するスポット	探索レポート❹：送水パイプのライフスポット 召喚獣レポート❷：アレクサンダーの祠β 討伐レポート❹：砂漠の掃除屋

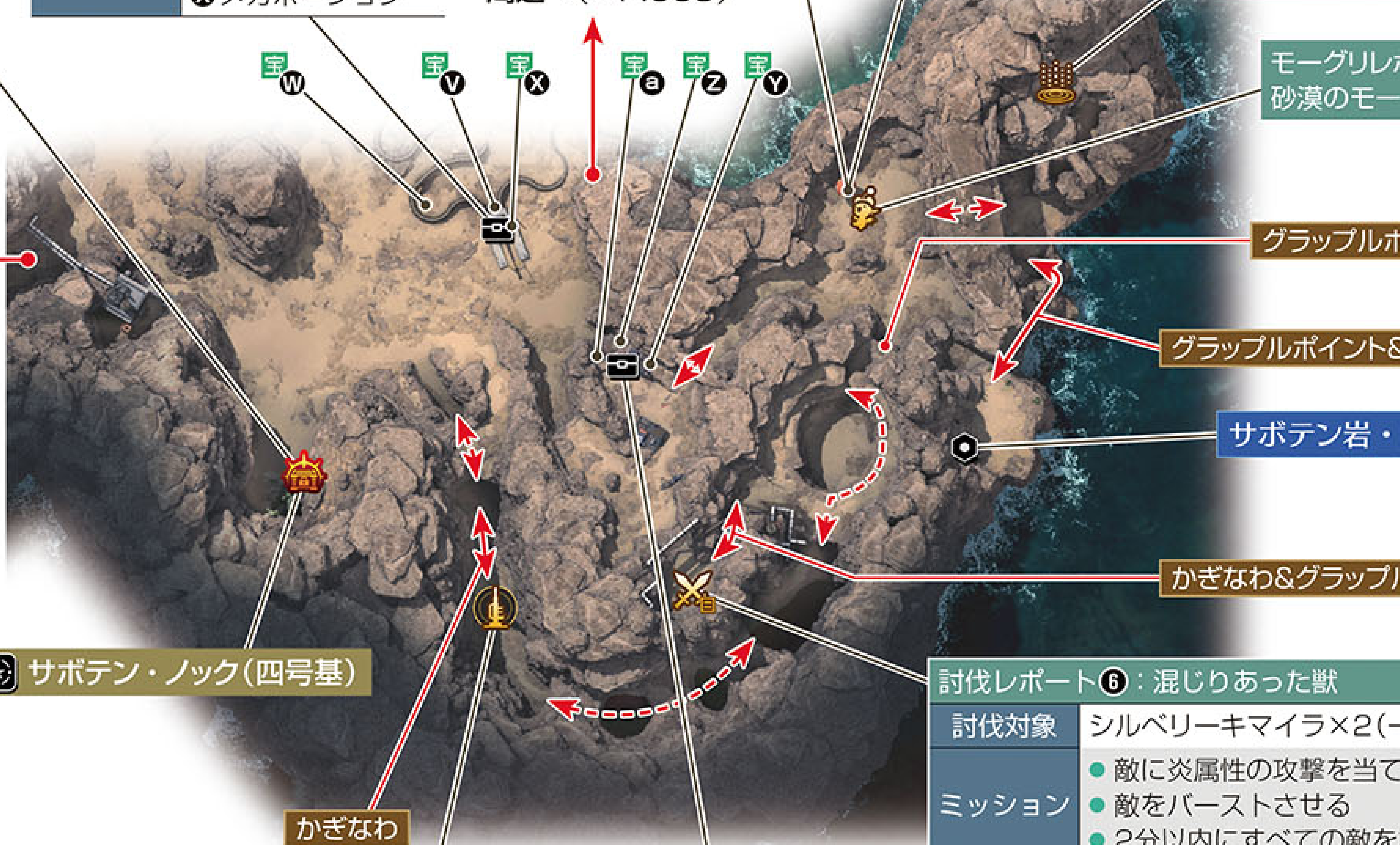
※1……このエリアで2番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.364を、3番目の場合は上記を参照
※2……このエリアで3番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.364を、2番目の場合は下記を参照
※3……パイプの下にある

コレルエリア 詳細マップ 砂漠南部

調査レポート❹：四号小型魔晄炉（伝説の剣豪）	
手順	①四号小型魔晄炉の扉の前でサボテン像・四を入手する ②サボテン岩・四の前でサボテン像・四をかざし、ジャボテンダー（→P.613）を倒す ③サボテン岩・四を調べる ④四号小型魔晄炉の扉を開けて内部に入り、『サボテン・ノック』の最後の試練をクリアする ⑤キッドG（→P.613）を倒す
報酬	キッドGのエンシェントマター
追加ミッション	ミッションモードをクリア



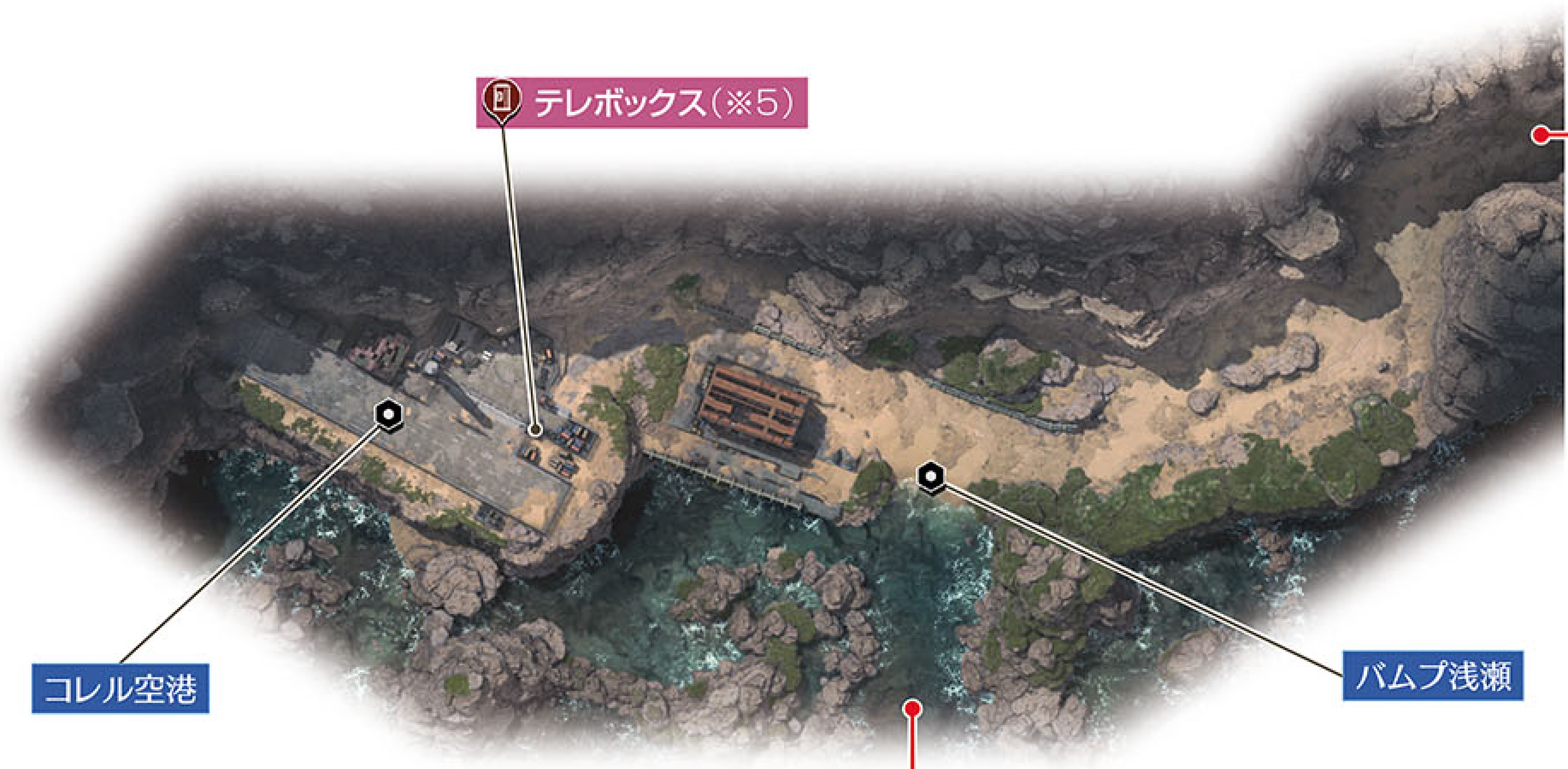
トレジャースポット：砂海の送水パイプ	
宝箱の中身	Ⓥエーテルオニオン Ⓦエーテル Ⓧメガポーション



討伐レポート❻：混じりあった獣	
討伐対象	シルベリーキマイラ×2（→P.612）
ミッション	● 敵に炎属性の攻撃を当てる ● 敵をバーストさせる ● 2分以内にすべての敵を討伐する

起動レポート❻：谷底の通信塔	
判明するスポット	モーグリレポート❷：砂漠のモーグリ 探索レポート❻：岩石岬のライフスポット 討伐レポート❻：混じりあった獣

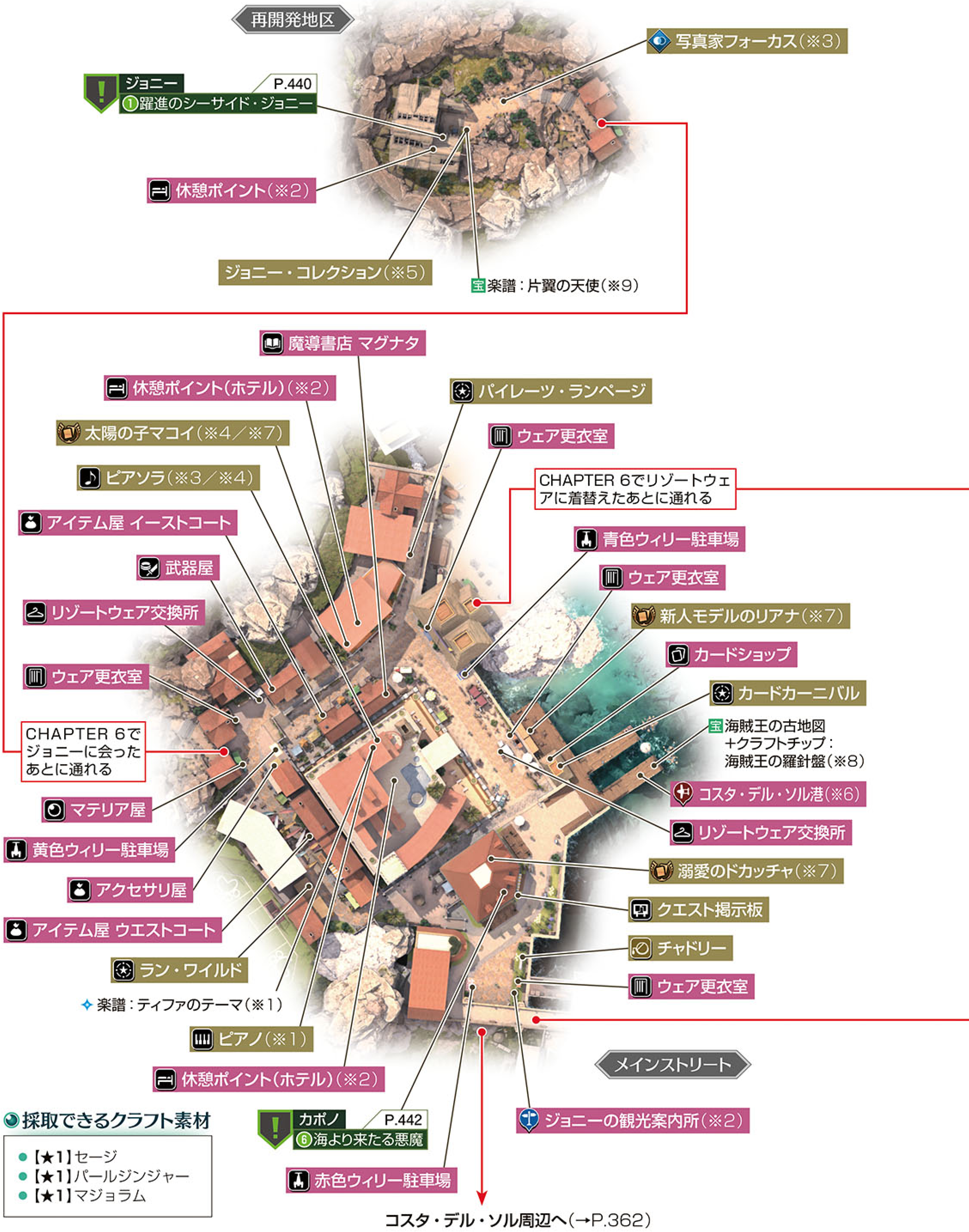
トレジャースポット：運び屋の密輸トラック	
宝箱の中身	Ⓨミスリル鉱石 Ⓩスピードドリンク ⓐフェニックスの尾



ゴンガガエリアのバムプ浅瀬 ゴンガガ岸周辺へ（→P.380）

※4……調査レポート❹：四号小型魔晄炉でサボテン像・四を入手したあとにマップに登録できる
※5……CHAPTER 10を開始してからCHAPTER 11でニブル山へ出発するまでのあいだのみ利用できる

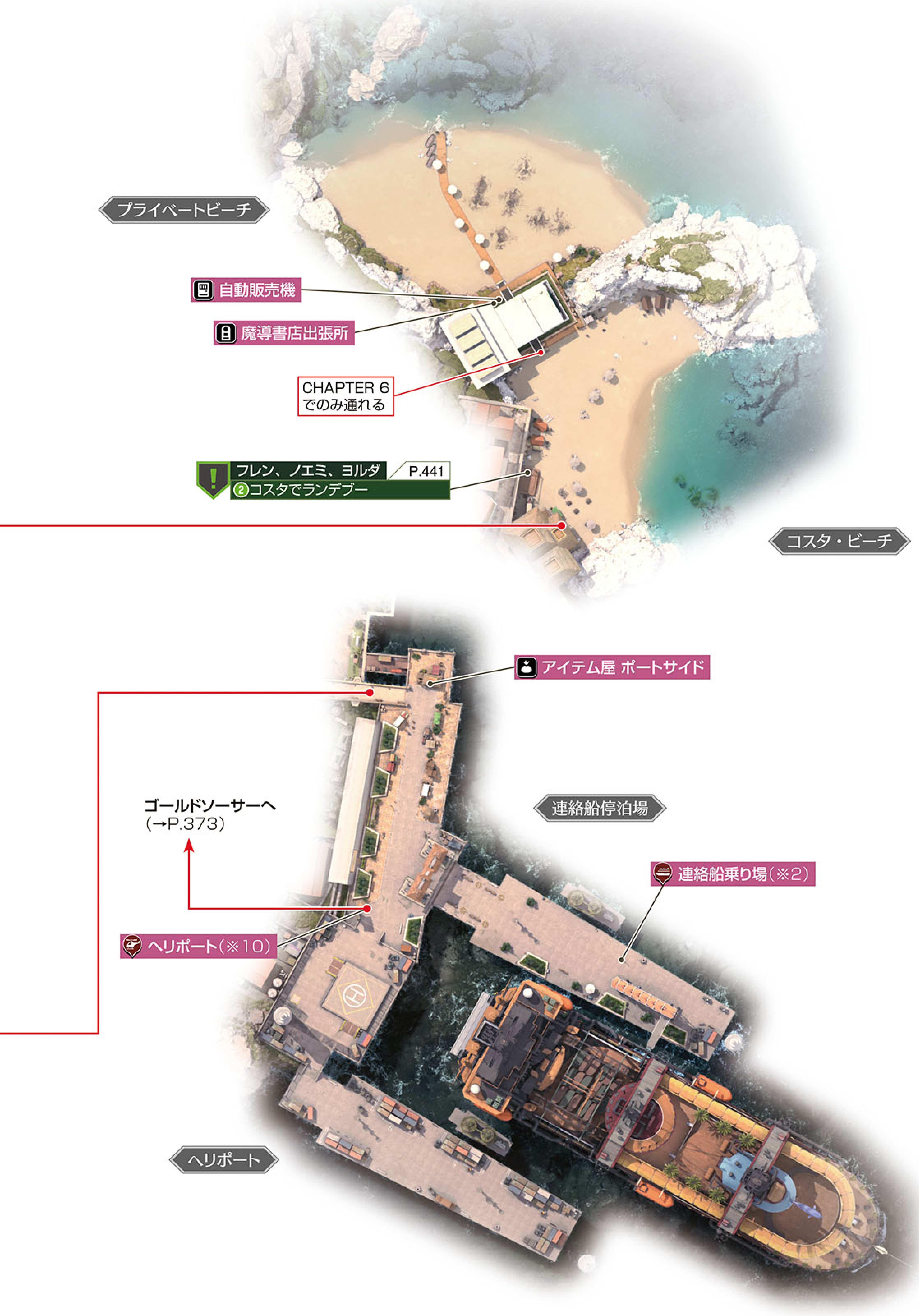
コスタ・デル・ソル



採取できるクラフト素材

- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム

※1……ホテルのなかにある　※2……CHAPTER 7を開始したあとに利用できる
※3……CHAPTER 7を開始してメインストリートへ移動したあとに出現する　※4……ホテルのなかにいる
※5……クエスト①「躍進のシーサイド・ジョニー」をクリアしたあとに挑戦できる
※6……CHAPTER 12を開始したあとに利用できる　※7……CHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに対戦できる
※8……CHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに出現する(チャプターセレクト時で、すでに入手している場合をのぞく)
※9……『ジョニー・コレクション』の収集品をすべて集めたあとに入手できる(→P.481)

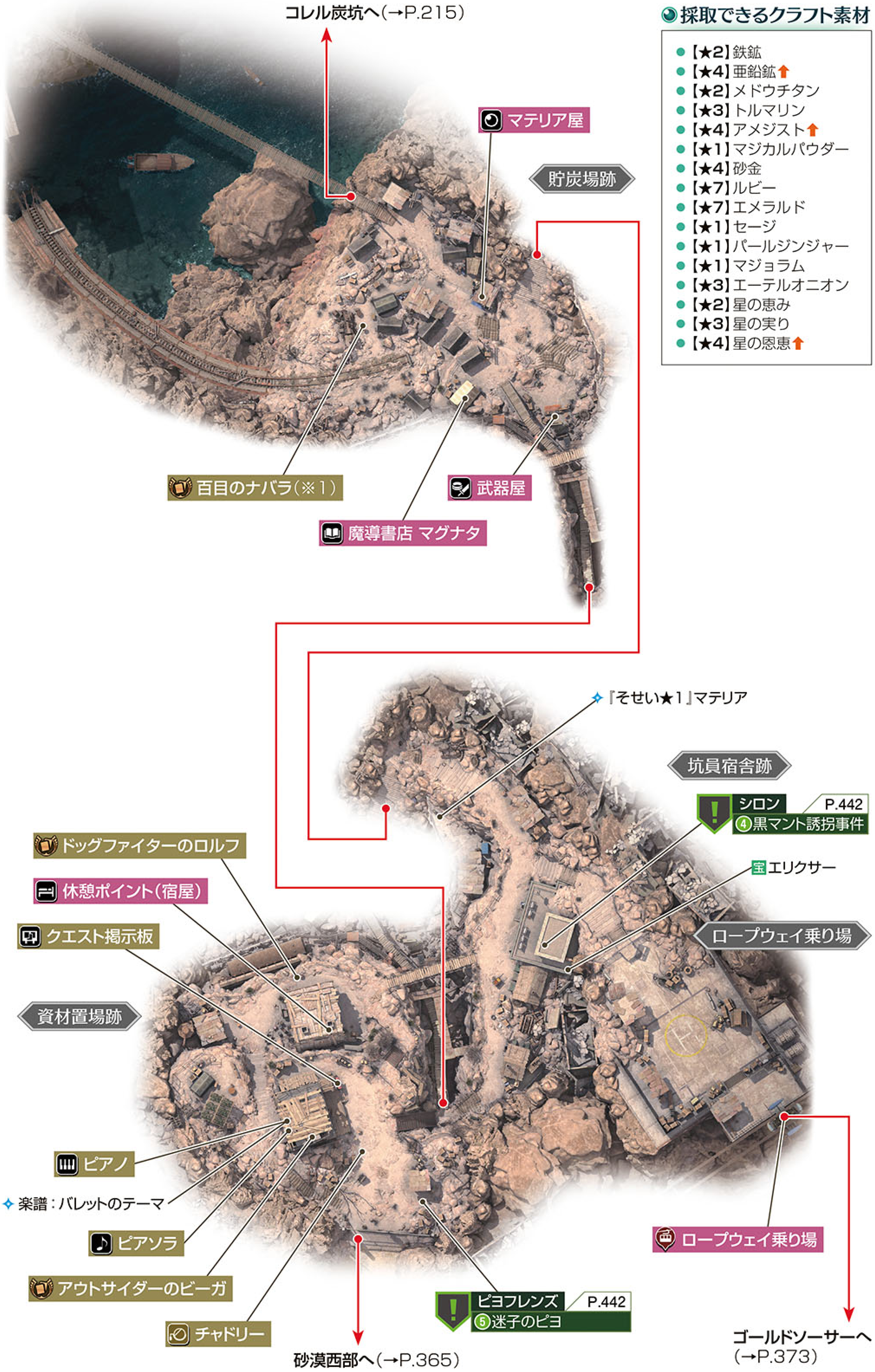


※10……CHAPTER 9を開始したあとに利用できる

北コレル

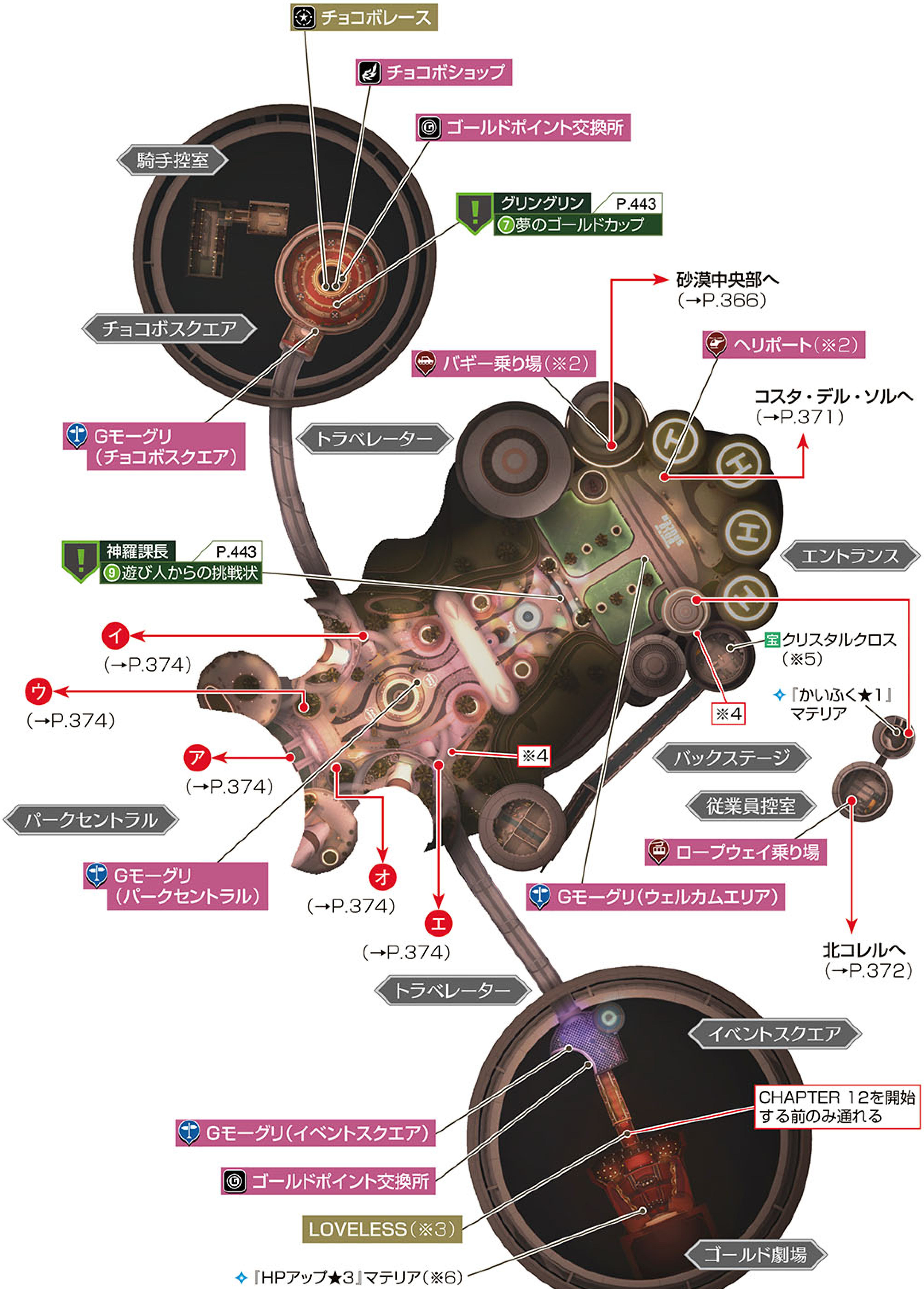
採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵

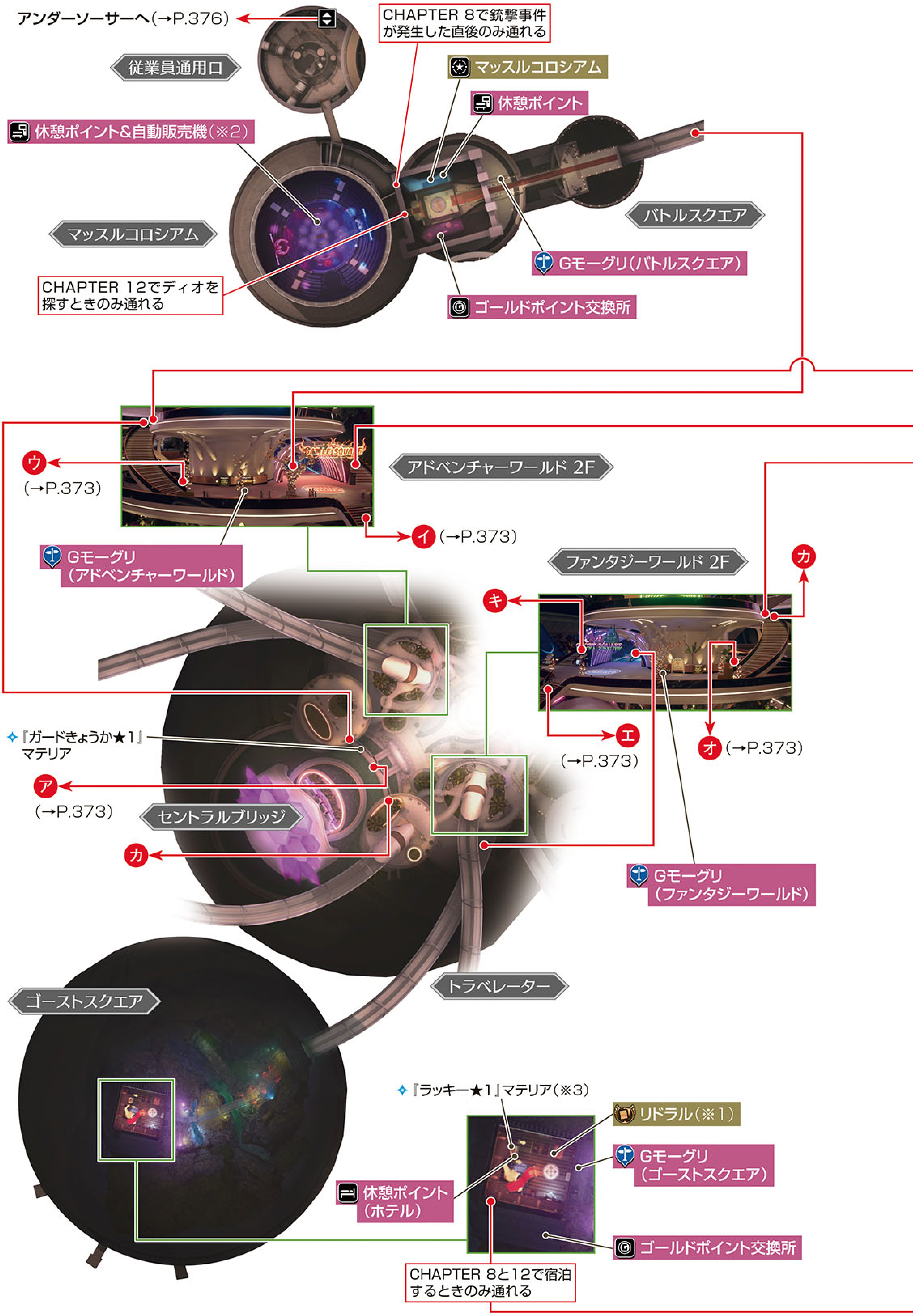


※1……クラウドがバウターランク5になったあとに対戦できる

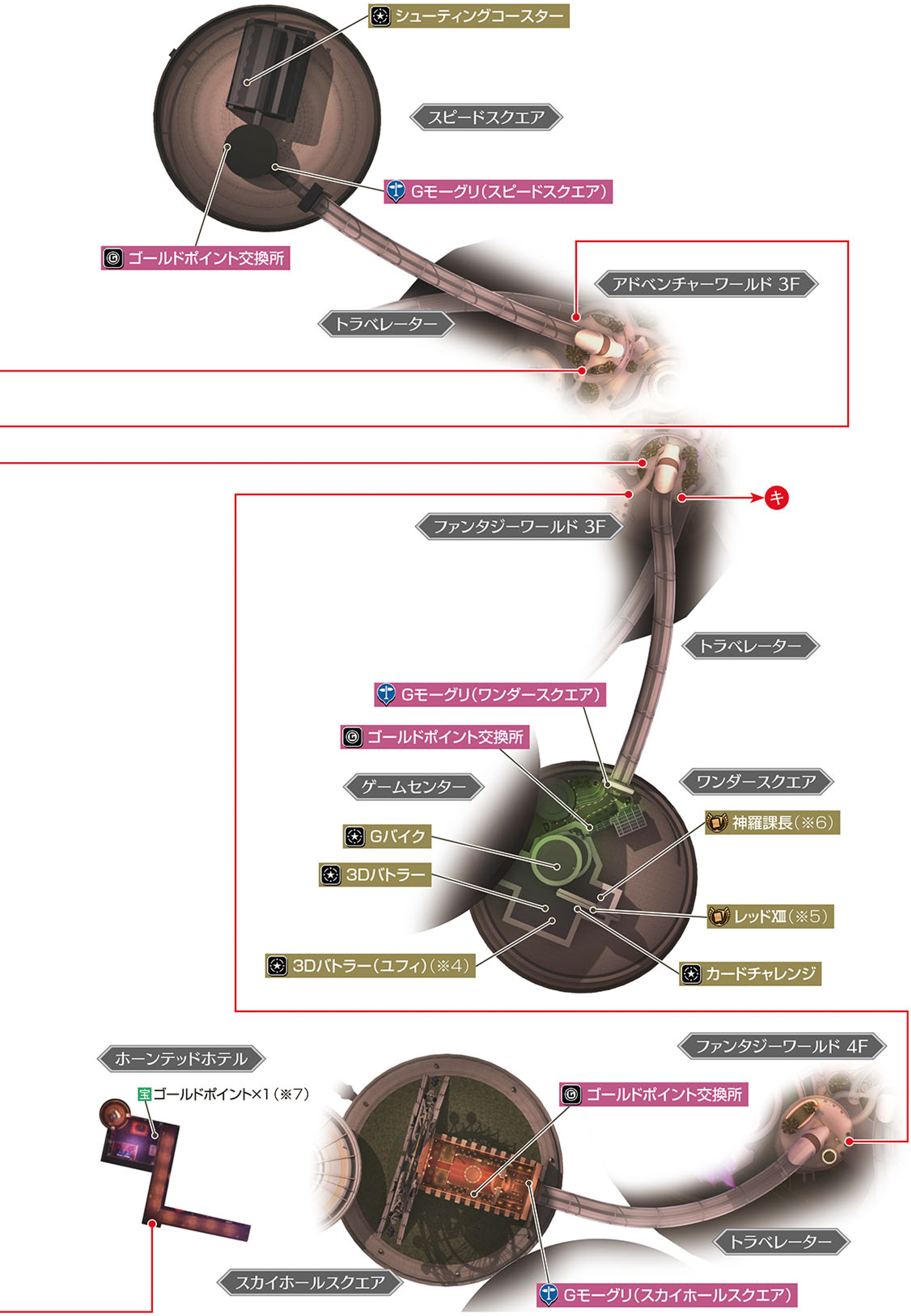
ゴールドソーサー



※Gモーグリは CHAPTER 8でホーンテッドホテルを訪れたあとに利用できる
※2……CHAPTER 9を開始したあとに利用できる　※3……CHAPTER 12でデートを行なっているときのみ挑戦できる
※4……CHAPTER 12でケット・シーを追っているときのみ通れる　※5……すでに所持していると5500ギルになる
※6……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『HPアップ★1』マテリアになる

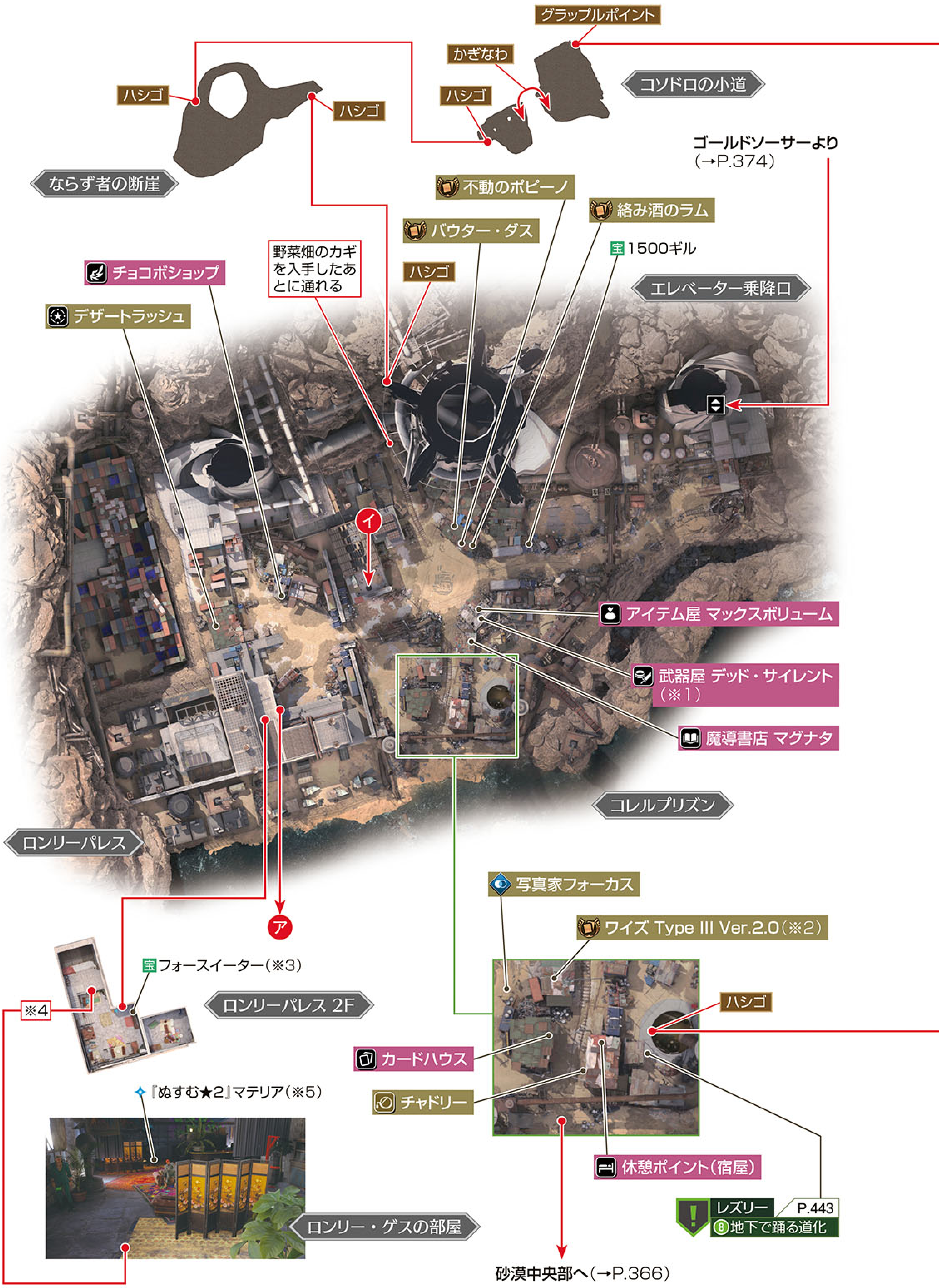


※GモーグリはCHAPTER 8でホーンテッドホテルを訪れたあとに利用できる
※1……クラウドがバウターランク9になったあとに対戦できる。また、リドラルに勝利したあとはゴーストバウターが現れる
※2……CHAPTER 12でスペシャルマッチに出場した直後のみ利用できる
※3……まれに現れる女性の幽霊からもらえる(→P.691)

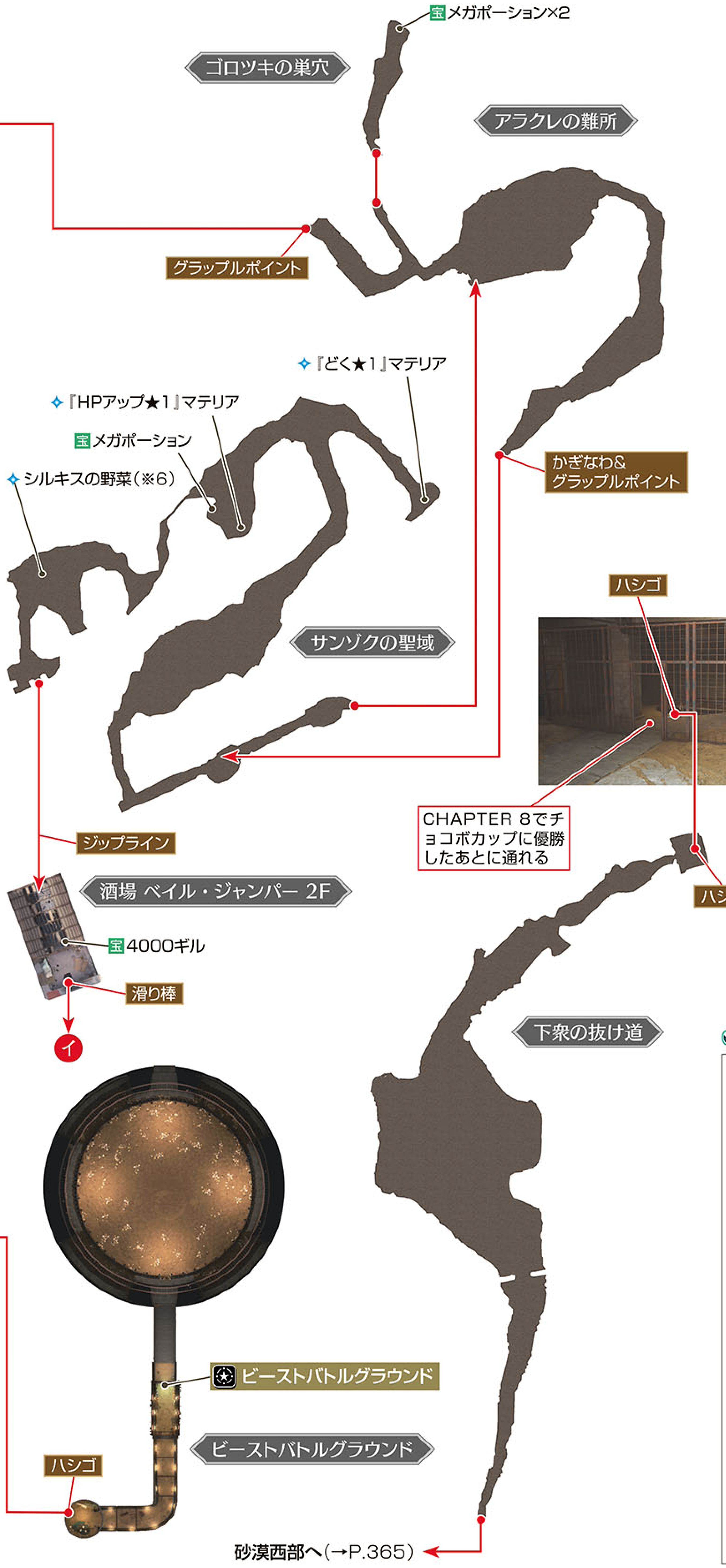


※4……CHAPTER 12を開始したあとに対戦できる　※5……CHAPTER 12でディオと話したあとに対戦できる
※6……クエスト 9「遊び人からの挑戦状」の進行中のみ対戦できる
※7……特定の条件を満たしたあとにびっくり箱を調べると入手できる(→P.689)

アンダーソーサー



※1……店内で大きな音を立てずに店主に話しかけたときのみ利用できる
※2……クラウドがバウターランク7になったあとに対戦できる　※3……すでに所持していると3500ギルになる
※4……CHAPTER 8でチョコボカップに優勝したあとに通れる
※5……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『ぬすむ★1』マテリアになる



※6……チャプターセレクト時は、すでに入手していると出現しない

エネミーデータ

パンプキンホッグパイ
P.610



レベル ● 29
HP ● 2788
弱点 ● 氷

フラップビート
P.611



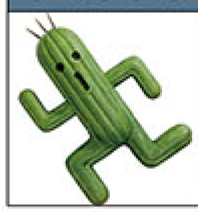
レベル ● 29
HP ● 2230
弱点 ● 風

デスクロー
P.611



レベル ● 29
HP ● 3903
弱点 ● ——

サボテンダー
P.611

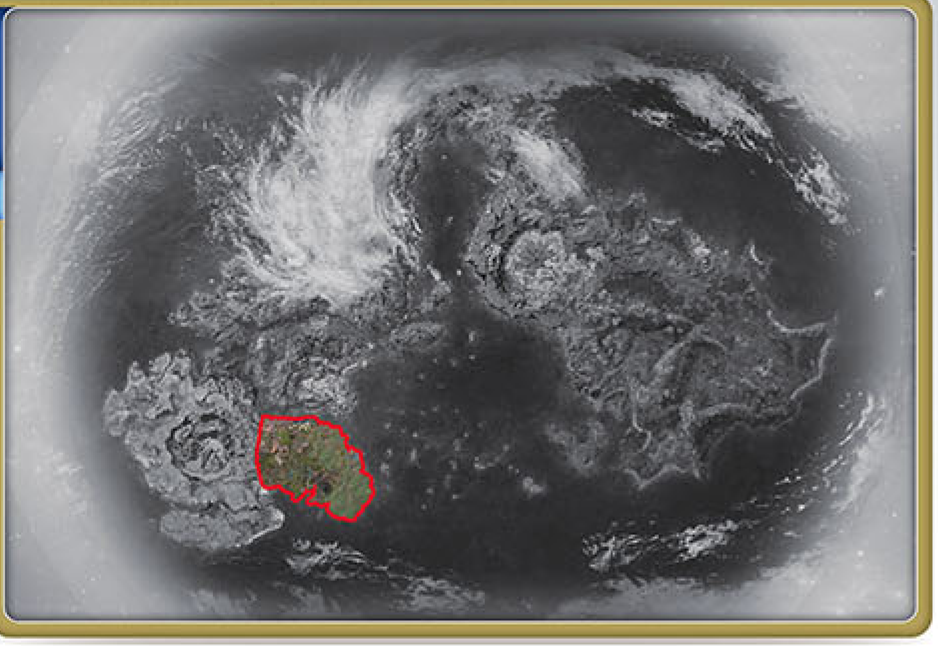


レベル ● 29
HP ● 781
弱点 ● ——

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱⬆
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト⬆
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮⬆
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木⬆
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵⬆

ゴンガガエリア



ワールドレポート

番号	名前	推奨Lv.
起動レポート		
❶	川中島の通信塔	31
❷	廃パイプの通信塔	31
❸	深緑台の通信塔	33
❹	ゴンガガ遺跡の通信塔	34
❺	キノコ森の通信塔	34
モーグリレポート		
―	森林のモーグリ	Free
探索レポート		
❶	清流のライフスポット	Free
❷	滝壺のライフスポット	Free
❸	谷底のライフスポット	Free
❹	岩穴のライフスポット	Free
❺	聖跡のライフスポット	Free
❻	地底湖のライフスポット	Free
召喚獣レポート		
❶	クジャタの祠α	Free
❷	クジャタの祠β	Free
❸	クジャタの祠γ	Free
発掘レポート		
❶	魔晄が眠る渓谷	Free
❷	密林の遺跡群	Free
討伐レポート		
❶	カエルの声楽隊	31
❷	貪欲な食肉花	32
❸	地を揺らす赤鬼	35
❹	汚染された青鬼	34
❺	双撃の重戦車	35
❻	王家のドラゴン	34
シークレットレポート		
―	腐臭の暴君	38
調査レポート		
❶	極秘訓練施設【朱雀】(総務部調査課の訓練)	33
❷	極秘訓練施設【青龍】(反神羅組織の壊滅)	34
❸	極秘訓練施設【白虎】(神羅社長の護衛)	35
❹	極秘訓練施設【玄武】(裏切り者の暗殺)	42

トレジャースポット

番号	名前
❶	キノコ農家の貯蔵窟
❷	釣り人の泉
❸	守り人の展望台
❹	魔晄汚染の境界地
❺	緑茂る山菜秘境
❻	魔晄炉建設作業棟
❼	岸壁の物資保管場
❽	木霊宿る聖域
❾	密林の古代遺跡

ライフスポットを解析して得られる情報

1ヵ所	エリアレポート「ゴンガガエリアの歴史」
2ヵ所	発掘レポート❶:魔晄が眠る渓谷
3ヵ所	エリアレポート「ゴンガガ村の生活」
4ヵ所	シークレットレポート:腐臭の暴君
5ヵ所	エリアレポート「ゴンガガ魔晄炉の事故」
6ヵ所	発掘レポート❷:密林の遺跡群

壊せるオブジェクトの中身

- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- ざぶとん
- 手榴弾
- モーグリメダル

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘↑

エネミーデータ

タッチミー
P.614



レベル ● 28～35
HP ● 1099～1336
弱点 ● 氷

フラワープラング
P.614



レベル ● 30～35
HP ● 3459～4008
弱点 ● 炎

ミミクリィキマラ
P.614



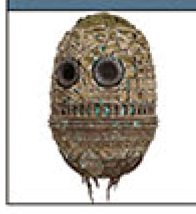
レベル ● 30～35
HP ● 3459～4008
弱点 ● 氷、雷

バジガンディ
P.614



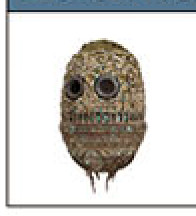
レベル ● 31～35
HP ● 4148～4676
弱点 ● 氷

グランガラン
P.614



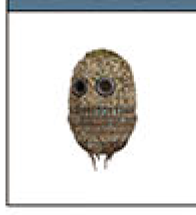
レベル ● 33～35
HP ● 3098～3340
弱点 ● ――

コグランガラン
P.614



レベル ● 33～35
HP ● 1363～1470
弱点 ● ――

マゴグランガラン
P.614



レベル ● 33～35
HP ● 496～535
弱点 ● ――

グランドホーン
P.614

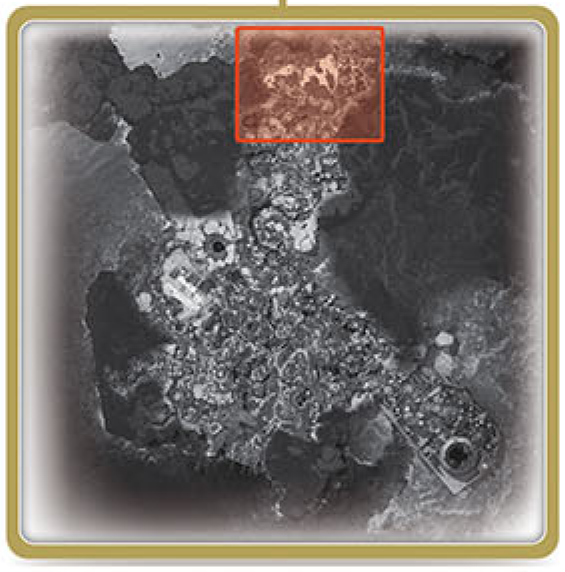


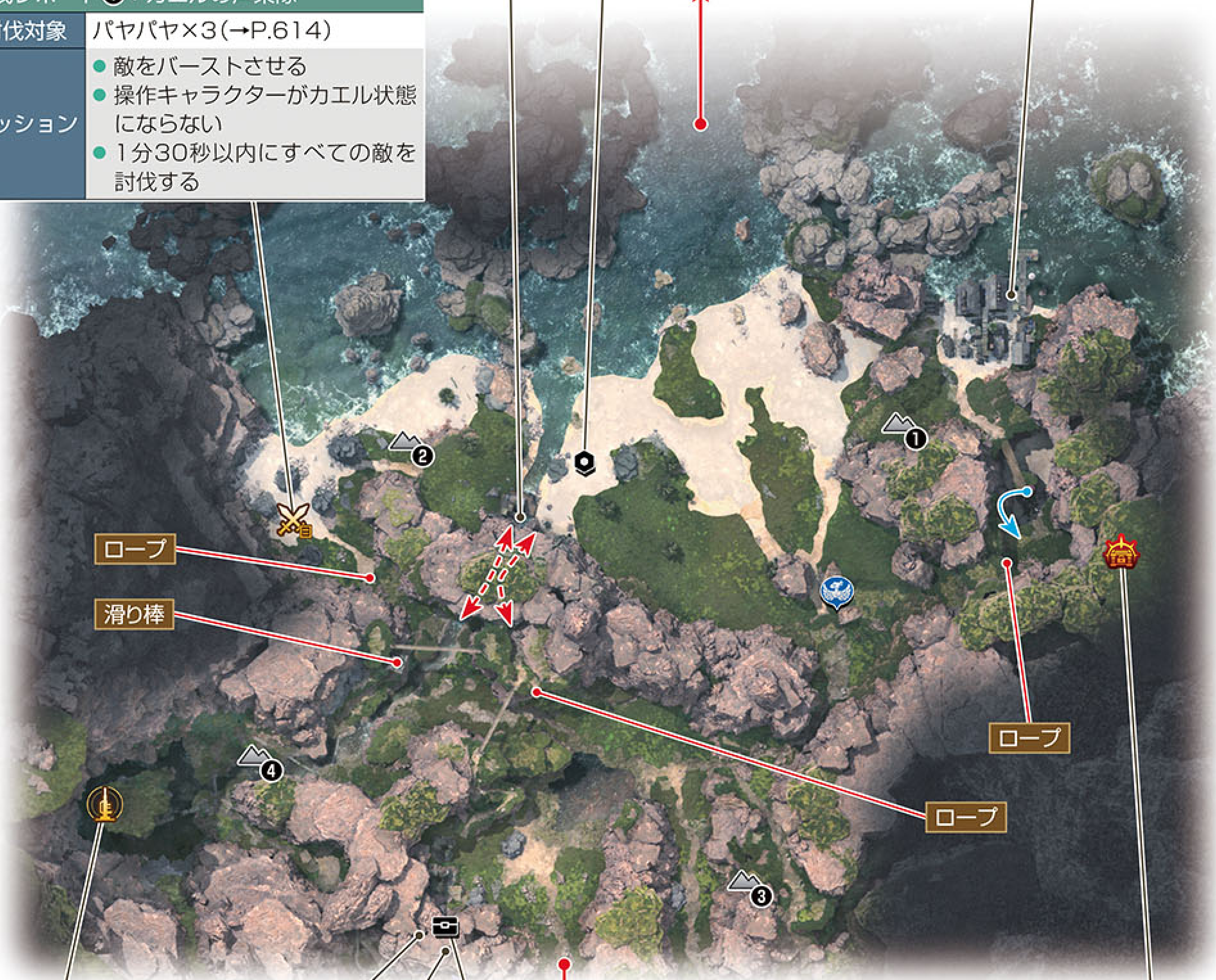
レベル ● 33～35
HP ● 2231～2405
弱点 ● 炎


ゴンガガ港
バムブ浅瀬 ゴンガガ岸
イゾーの工房
イゾーの物置小屋
ゴンガガ吊り橋
トーガンの野菜畑
ゴンガガ空港
ゴンガガ村
P.387
テレボックス
ゴンガガ村：南門
P.387
マゴンの丘
秘密の特訓場
物見塔
ゴンガガ魔晄炉
P.238

ゴンガガエリア 詳細マップ

バムブ浅瀬 ゴンガガ岸周辺





討伐レポート❶:カエルの声楽隊

討伐対象	パヤパヤ×3(→P.614)
ミッション	● 敵をバーストさせる ● 操作キャラクターがカエル状態にならない ● 1分30秒以内にすべての敵を討伐する

トレジャースポット:キノコ農家の貯蔵窟

宝箱の中身	Ⓐ乙女のキッス×3 Ⓑメガポーション

起動レポート❶:川中島の通信塔

判明するスポット	探索レポート❶:清流のライフスポット 召喚獣レポート❶:クジャタの祠α 討伐レポート❶:カエルの声楽隊

調査レポート❸:極秘訓練施設【白虎】(神羅社長の護衛)

手順	①施設のなかに入る ②タークス訓練施設:バトルシミュレーターを起動し、4分以内に下記の敵を倒してクリアする バトル1:警備兵×2+擲弾兵×2+鎮圧兵×2 バトル2:上級擲弾兵×2+上級警備兵×2+スタンレイ×2 バトル3:重火兵×4+スタンレイ×4
報酬	エリクサー(※2)

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❶	エーテルオニオン
❷	砂金×5
❸	サファイア
❹	ルビー

※1……タイニーブロンコへの乗船はCHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに行なえる
※2……そばにある宝箱がアンロックされ、それを開けると入手できる

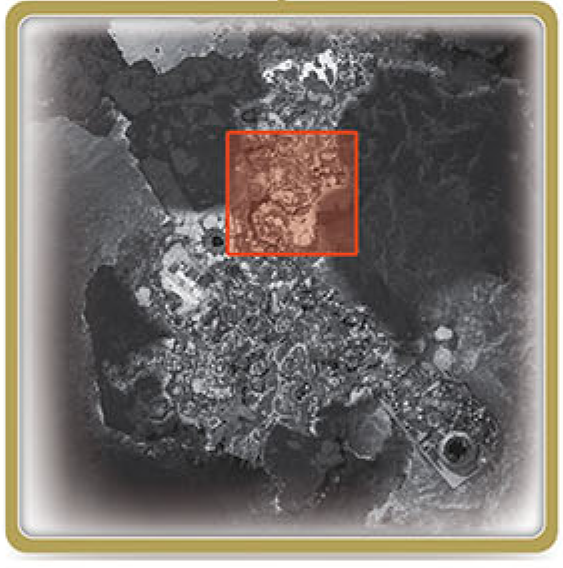
トーガンの野菜畑周辺

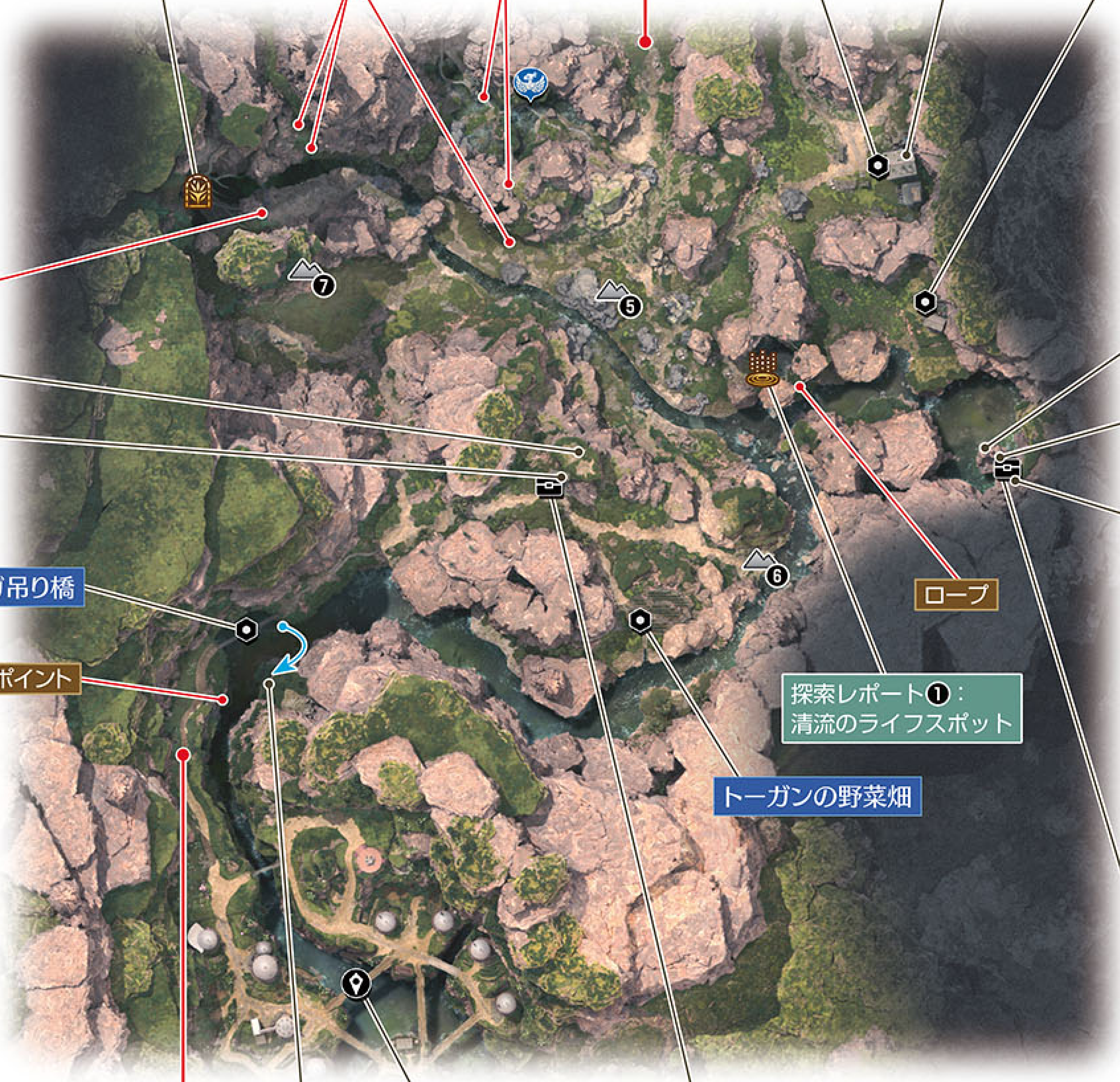
召喚獣レポート❶：クジャタの祠α

解析時に押すボタンの配置（※3）



…森チョコボでのキノコジャンプやスライドランの移動ルート





トレジャースポット：釣り人の泉	
宝箱の中身	❸乙女のキッス×2 ❹ミストハイポーション×2 ❺ルビー

トレジャースポット：守り人の展望台	
宝箱の中身	❻ビッグホーンブレス（※4） ❼エーテル×3

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❺	プレイアーツ：バギー（※5）
❻	ミスリル鉱石
❼	エメラルド

※3……このエリアで1番目に解析を行なう場合の配置。2番目の場合はP.383を、3番目の場合はP.386を参照
※4……展望台の一番上にある
※5……すでに所持しているとモスアゲート×5になる

ゴンガガ魔晄炉周辺

…森チョコボでのキノコジャンプやスライドランの移動ルート



調査レポート❷：極秘訓練施設【青龍】(反神羅組織の壊滅)

手順	①施設のなかに入る ②タークス訓練施設：バトルシミュレーターを起動し、下記の敵を倒してクリアする バトル1：ブルモーター×2 バトル2：スタンレイ×6 バトル3：ジュノンスイーパー
報酬	ハイエーテル×2(※1)

発掘レポート❶：魔晄が眠る渓谷

発掘可能なアイテム	Ⓐクラフトチップ：防具改造キット7 Ⓑクラフトチップ：アクセサリマエストロ

討伐レポート❷：貪欲な食肉花

討伐対象	ブルームプラング×3(→P.614)
ミッション	● 敵をバーストさせる ● 1分以内にすべての敵を討伐する ● 1匹も最終形態にさせずに討伐する

起動レポート❷：廃パイプの通信塔

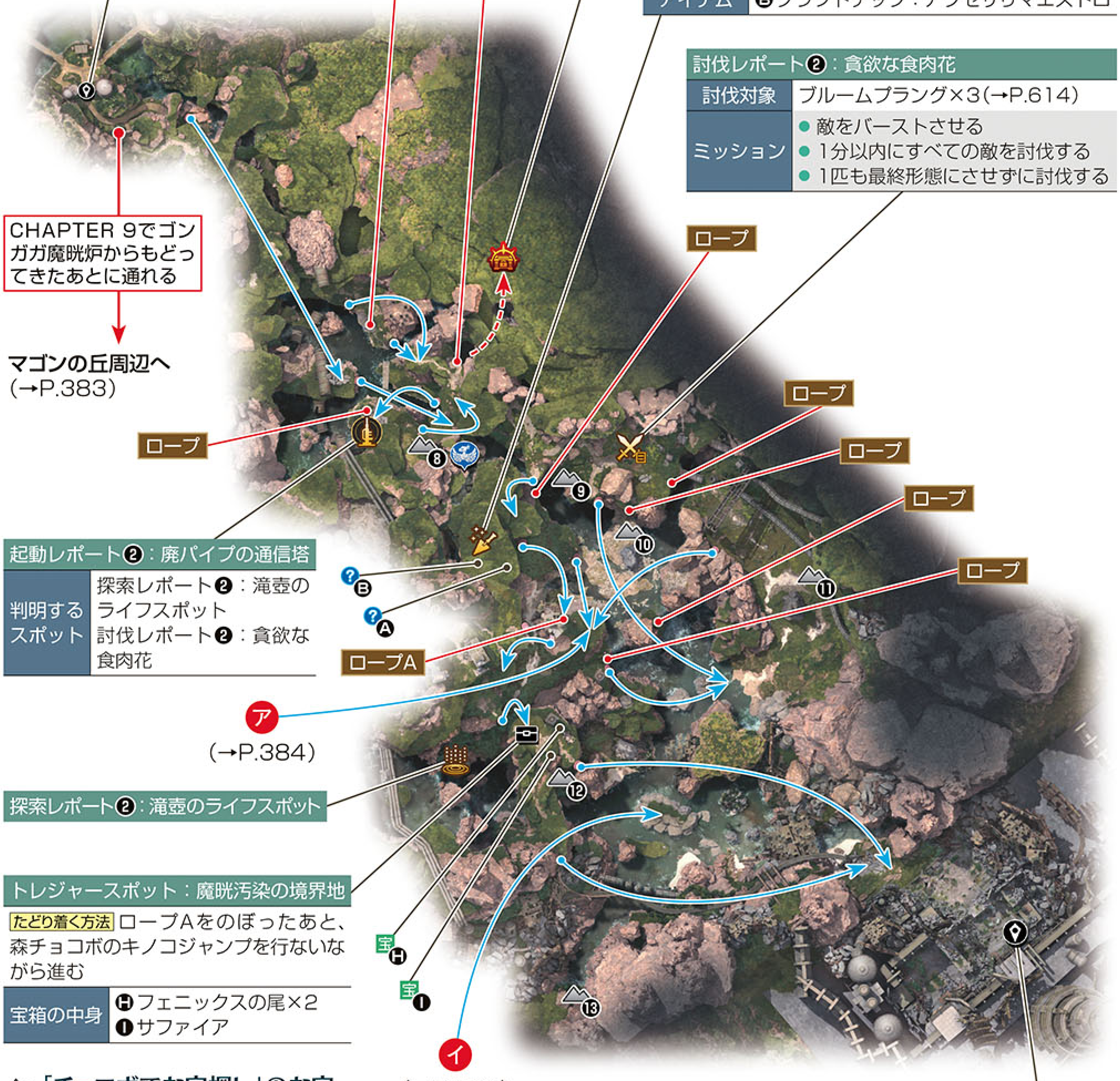
判明するスポット	探索レポート❷：滝壺のライフスポット 討伐レポート❷：貪欲な食肉花

探索レポート❷：滝壺のライフスポット

トレジャースポット：魔晄汚染の境界地

たどり着く方法 ロープAをのぼったあと、森チョコボのキノコジャンプを行ないながら進む

宝箱の中身	Ⓗフェニックスの尾×2 Ⓘサファイア



「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❽	星の神秘×10
❾	エーテルオニオン
❿	ブレイアーツ：バギー(※2)
⓫	サファイア
⓬	ミスリル鉱石
⓭	6000ギル

※1……そばにある宝箱がアンロックされ、それを開けると入手できる
※2……すでに所持しているとモスアゲート×5になる

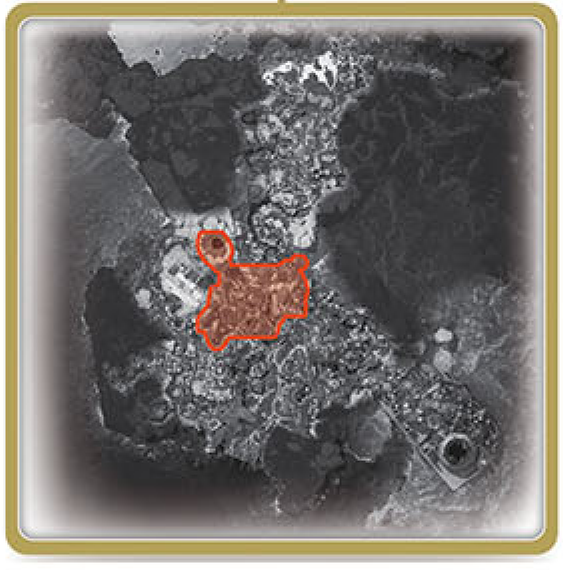
ゴンガガエリア　詳細マップ　マゴンの丘周辺

召喚獣レポート❷：クジャタの祠β

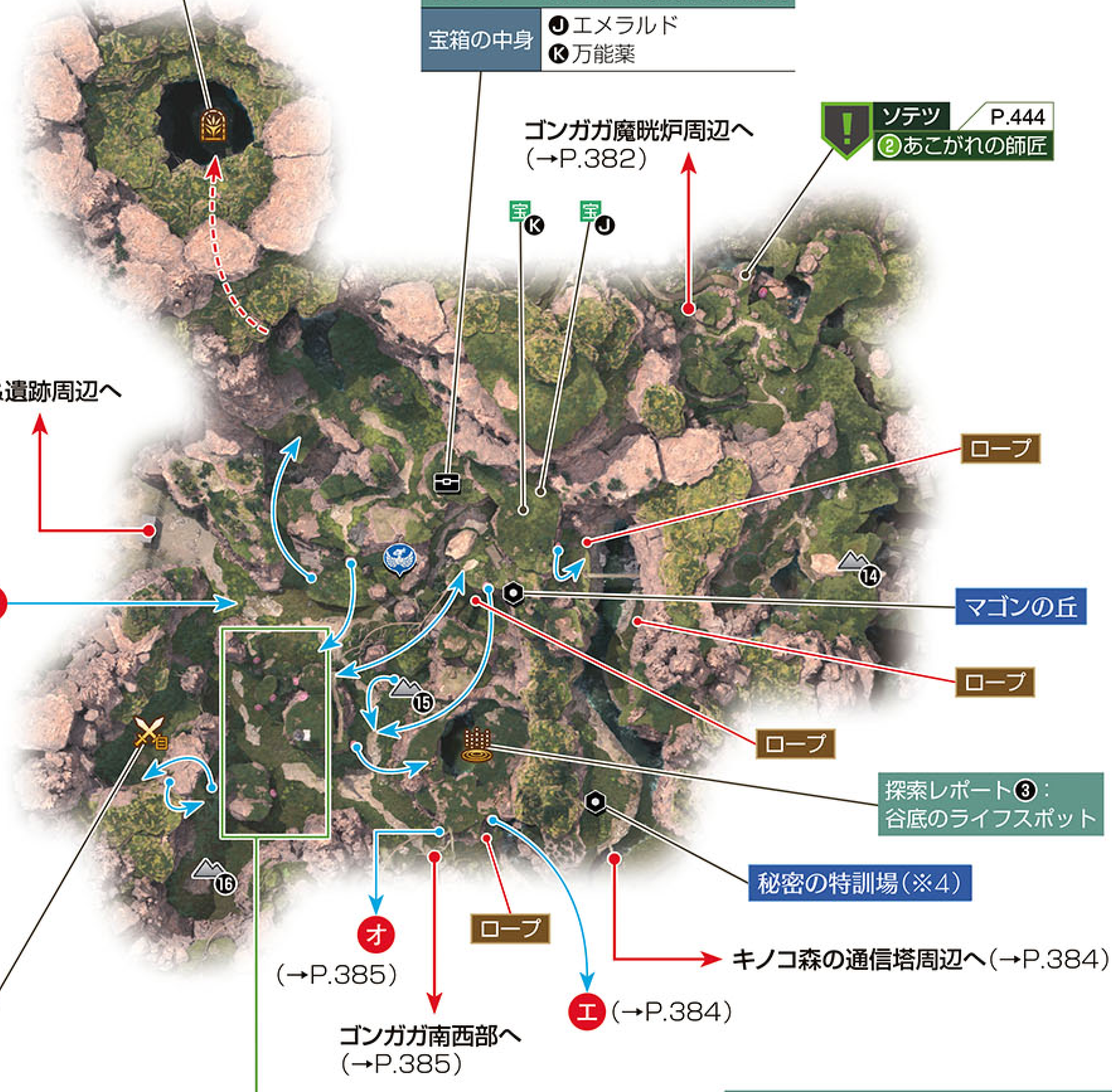
解析時に押すボタンの配置（※3）

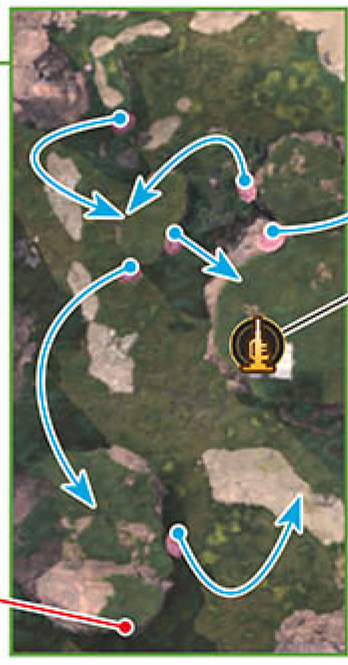


…森チョコボでのキノコジャンプやスライドランの移動ルート



トレジャースポット：緑茂る山菜秘境	
宝箱の中身	Ⓙエメラルド Ⓚ万能薬





討伐レポート❸：地を揺らす赤鬼

討伐対象	ガーディアンホーン×2（→P.614）
ミッション	●敵をヒート状態にする ●敵をバーストさせる ●1分45秒以内にすべての敵を討伐する

起動レポート❸：深緑台の通信塔

判明するスポット	探索レポート❸：谷底のライフスポット 召喚獣レポート❷：クジャタの祠β 討伐レポート❸：地を揺らす赤鬼

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑭	ルビー
⑮	モーグリメダル×5
⑯	エメラルド

※3……このエリアで2番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.381を、3番目の場合はP.386を参照
※4……クエスト❷「あこがれの師匠」でソテツを追って秘密の特訓場までたどり着いたあとにマップに登録できる

ゴンガガエリア　詳細マップ　キノコ森の通信塔周辺



…森チョコボでのキノコジャンプやスライドランの移動ルート



討伐レポート❺：双撃の重戦車	
討伐対象	ヘビータンク(→P.614)
ミッション	● 敵の技『みがまえる』を攻撃で解除する ● 敵をバーストさせる ● 2分以内に敵を討伐する

トレジャースポット：魔晄炉建設作業棟	
宝箱の中身	Ⓛ『どく』マテピア Ⓜ徹甲手榴弾×3

起動レポート❺：キノコ森の通信塔	
判明するスポット	モーグリレポート：森林のモーグリ 探索レポート❺：聖跡のライフスポット 探索レポート❻：地底湖のライフスポット 討伐レポート❺：双撃の重戦車 討伐レポート❻：王家のドラゴン

探索レポート❺：聖跡のライフスポット

モーグリレポート：森林のモーグリ

モーグリ・コープ

モーグリショップ

探索レポート❻：地底湖のライフスポット

討伐レポート❻：王家のドラゴン	
討伐対象	フルウムヴァラヌス×2(→P.615)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分以内にすべての敵を討伐する

トレジャースポット：岸壁の物資保管場	
宝箱の中身	Ⓝ3000ギル Ⓞエリクサー(※2) Ⓟ守りのブーツ

調査レポート❶：極秘訓練施設【朱雀】(総務部調査課の訓練)

たどり着く方法　トレジャースポット：岸壁の物資保管場の西にある階段から地下へ下りて奥へ向かう

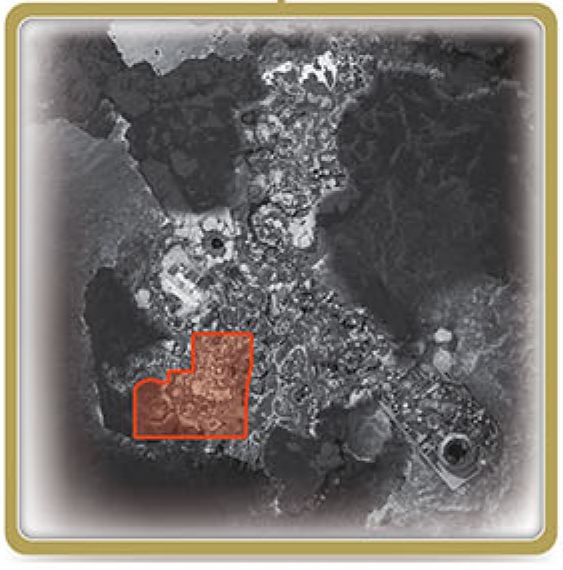
手順	①施設のなかに入る ②タークス訓練施設：バトルシミュレーターを起動し、下記の敵を倒してクリアする バトル1：オーク+レブリコン+カームファング バトル2：レブリコンプテラ+フューリーダンク バトル3：ボルトファング+カームファング×2
報酬	ミストメガポーション×3(※1)

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑰	プレイアーツ：バギー(※3)
⑱	エメラルド
⑲	ルビー

※1……そばにある宝箱がアンロックされ、それを開けると入手できる
※2……コンテナの上にある　※3……すでに所持していると魔獣の背骨×5になる

ゴンガガ南西部



…森チョコボでのキノコジャンプやスライドランの移動ルート



起動レポート❹：ゴンガガ遺跡の通信塔	
たどり着く方法	南にある枝から森チョコボのスライドランで向かう
判明するスポット	探索レポート❹：岩穴のライフスポット 召喚獣レポート❸：クジャタの祠γ 討伐レポート❹：汚染された青鬼

トレジャースポット：木霊宿る聖域	
宝箱の中身	Ⓠサファイア Ⓡミスリル鉱石

シークレットレポート：腐臭の暴君	
討伐対象	モルボルグレート(→P.615)
討伐報酬	【HARD】占いガイドブック 第8巻、 【HARD】モルボルグレートの腐ツル

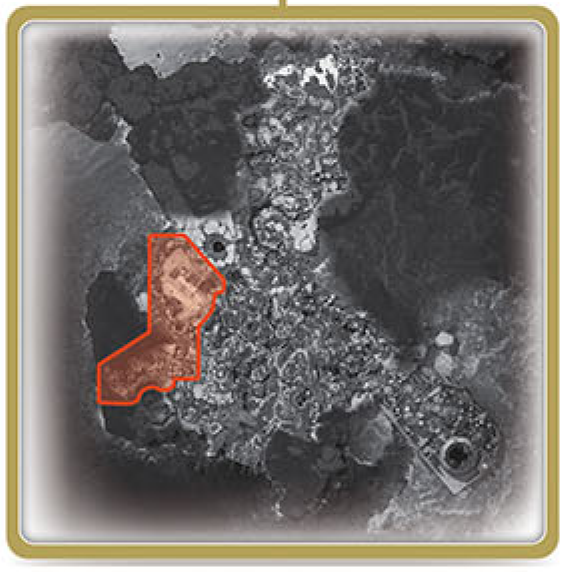


「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑳	エーテルオニオン
㉑	ミスリル鉱石

ゴンガガエリア 詳細マップ

ゴンガガ空港＆遺跡周辺



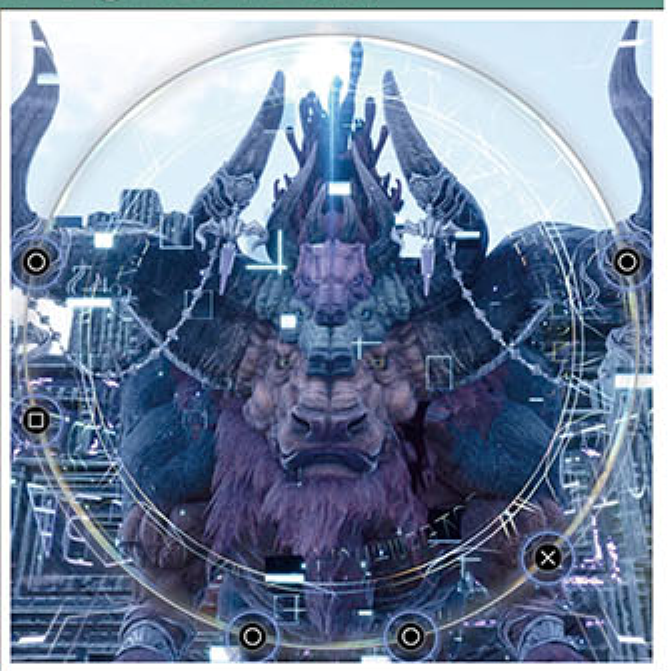


討伐レポート❹：汚染された青鬼	
討伐対象	サベッジグランドホーン(→P.614)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分以内に敵を討伐する

トレジャースポット：密林の古代遺跡	
宝箱の中身	Ⓢミストメガポーション Ⓣフェニックスの薬

発掘レポート❷：密林の遺跡群	
発掘可能なアイテム	Ⓒクラフトチップ：モルボルスフィア Ⓓクラフトチップ：防具改造キット8 Ⓔクラフトチップ：状態異常耐性アクセサリ

調査レポート❹：極秘訓練施設【玄武】(裏切り者の暗殺)	
手順	①施設のなかに入る ②タークス訓練施設：バトルシミュレーターを起動し、ルード+イリーナ(→P.648)を倒してクリアする
報酬	『いのり★3』マテリア(※4)、タークスのエンシェントマター

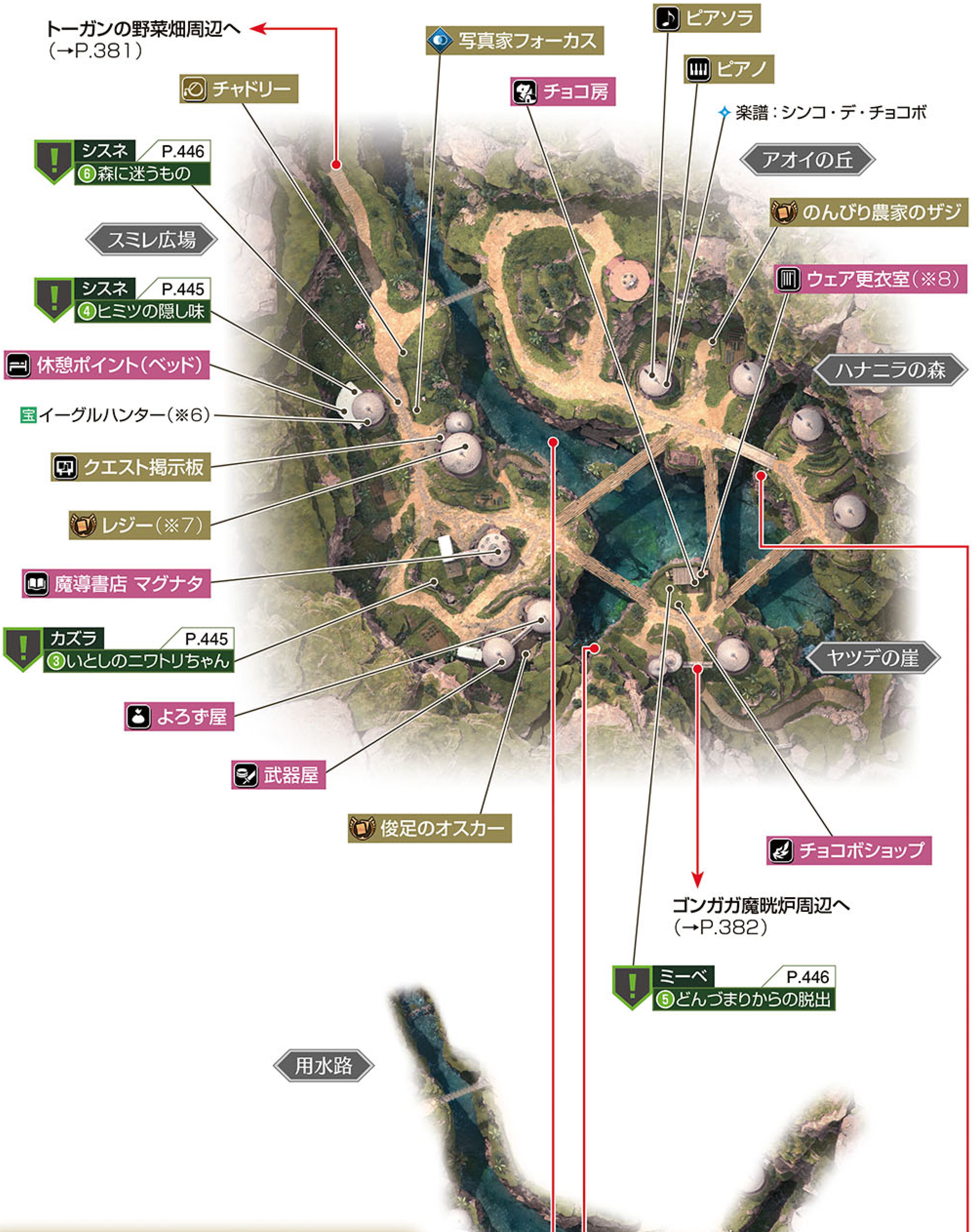
召喚獣レポート❸：クジャタの祠γ	
解析時に押すボタンの配置(※1)	

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
㉒	サファイア

※1……このエリアで3番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.381を、2番目の場合はP.383を参照
※2……CHAPTER 11でニブル山へ出発したあとは利用できなくなる
※3……クラウドがバウターランク11になったあとに対戦できる
※4……そばにある宝箱がアンロックされ、それを開けると入手できる
※5……地上にあり、操作するとそばにある門が開いてゴンガガ空港から極秘訓練施設【玄武】へ自由に出入りできるようになる
※6……すでに所持していると3500ギルになる

ゴンガガ村

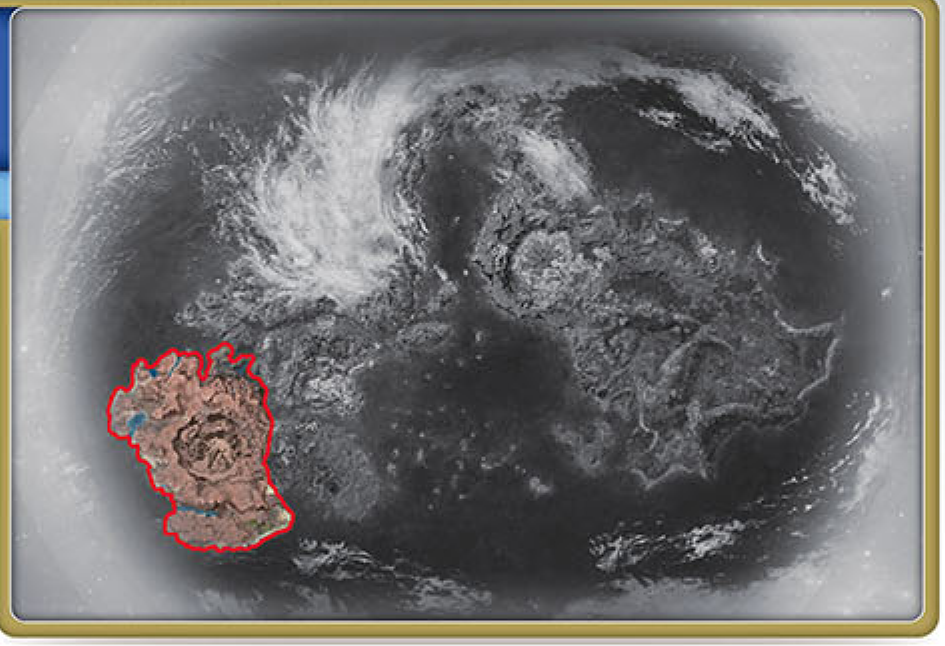




※7……クラウドがバウターランク8になったあとに対戦できる
※8……チャプターセレクト時のみ利用できる　※9……すでに所持していると2500ギルになる

INDEX

コスモエリア



ワールドレポート

番号	名前	推奨Lv.
起動レポート		
❶	キママ牧場の通信塔	Free
❷	赤い大地の通信塔	37
❸	オアシス跡の通信塔	37
❹	滑空場の通信塔	38
❺	亡霊荒野の通信塔	38
❻	古代都市の通信塔	38
チョコボレポート		
—	コスモエリアの空チョコボ	Free
モーグリレポート		
—	峡谷のモーグリ	Free
探索レポート		
❶	峡谷のライフスポット	Free
❷	寺院橋のライフスポット	Free
❸	夜明け谷のライフスポット	Free
❹	風穴のライフスポット	Free
❺	隠れ史跡のライフスポット	Free
❻	高台古跡のライフスポット	Free
召喚獣レポート		
❶	バハムート改の祠α	Free
❷	バハムート改の祠β	Free
❸	バハムート改の祠γ	Free
発掘レポート		
❶	風化した廃船	Free
❷	コスモ山脈の遺跡	Free
討伐レポート		
❶	荒地の呪言使い	38
❷	怒髪天をつく鳥	37
❸	黄金を守りし獣	39
❹	灼熱のダンス	38
❺	姿なき暗殺者	38
❻	古代種の人形	39
シークレットレポート		
—	目覚めし邪竜	45
調査レポート		
❶	星命学の遺跡（本家アバランチ）	Free
❷	天空の遺跡（遺跡に眠るもの）	Free
❸	都市の遺跡（戦友の追憶）	Free
❹	寺院の遺跡（星送りの儀）	Free

トレジャースポット

番号	名前
❶	岩塩採掘場宿舎跡
❷	風渡りの谷
❸	星舟の崖
❹	古代集落の沐浴場
❺	星泉の聖堂
❻	古龍の広場
❼	古代都市の遺構

エネミーデータ

キキキアチョ
P.616



レベル ● 36～37
HP ● 3500～3583
弱点 ● 風

デザートサハギン
P.616



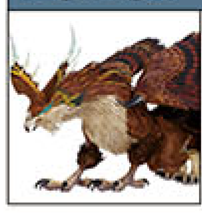
レベル ● 36～37
HP ● 4200～4299
弱点 ● 氷

バジリスク
P.616



レベル ● 36～38
HP ● 1820～2073
弱点 ● 氷

グリフォン
P.616



レベル ● 36～38
HP ● 7000～7970
弱点 ● 雷

ストーンゴーレム
P.617



レベル ● 36～38
HP ● 9800～11158
弱点 ● 風



ライフスポットを解析して得られる情報

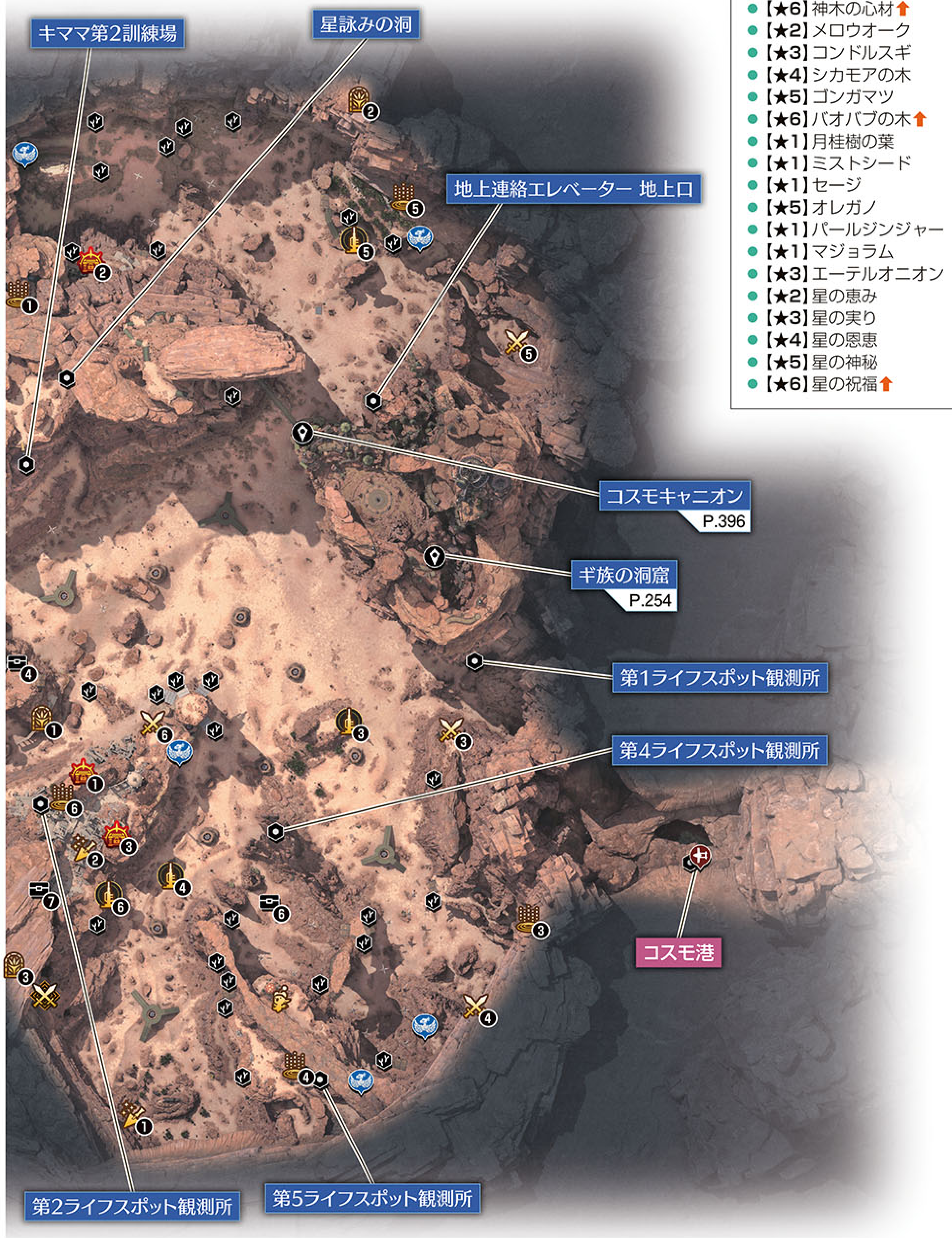
1ヵ所	エリアレポート「コスモエリアの自然」
2ヵ所	発掘レポート❶：風化した廃船
3ヵ所	エリアレポート「コスモキャニオンの生活」
4ヵ所	発掘レポート❷：コスモ山脈の遺跡
5ヵ所	エリアレポート「セトラの民とギ族」
6ヵ所	シークレットレポート：目覚めし邪竜

壊せるオブジェクトの中身

- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- ざぶとん
- 手榴弾
- モーグリメダル

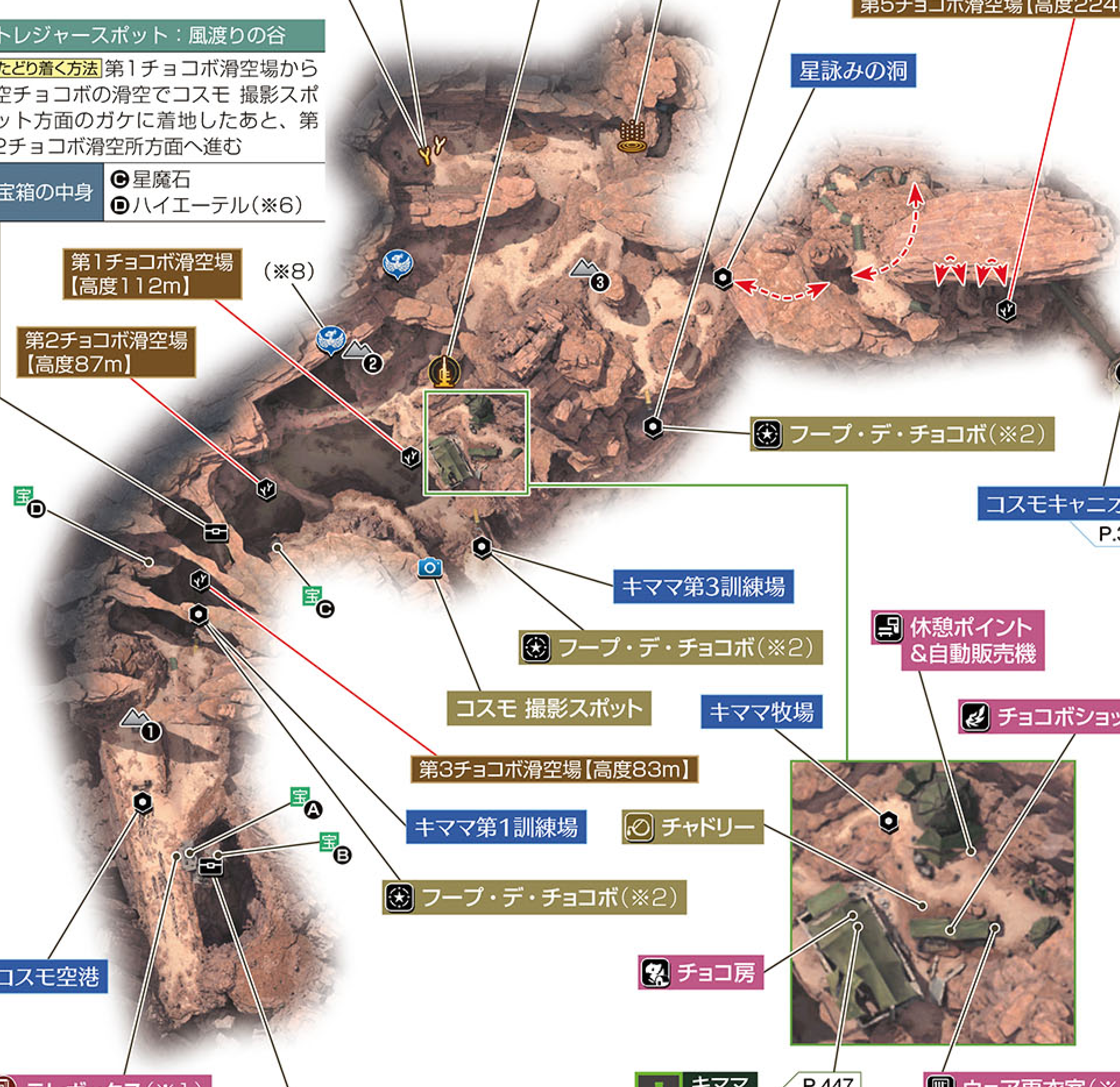
採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱⬆
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト⬆
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材⬆
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木⬆
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘
- 【★6】星の祝福⬆



コスモ空港＆キママ牧場周辺





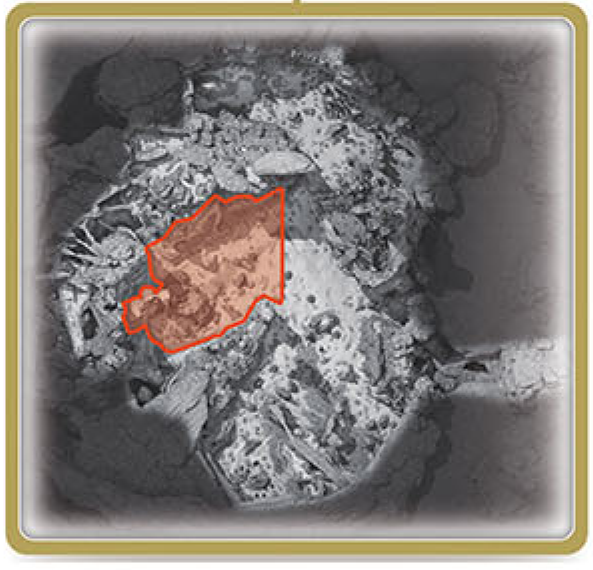
「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❶	プレイアーツ：タイニーブロンコ（※7）
❷	プレイアーツ：タイニーブロンコ（※7）
❸	エメラルド

※1……CHAPTER 11でニブル山へ出発したあとは利用できなくなる
※2……クエスト①「空駆けるチョコボ」を進めると挑戦できるようになる　※3……チャプターセレクト時のみ利用できる
※4……置かれているモーグリボックスの裏にある　※5……屋根の上にある
※6……第3チョコボ滑空場から空チョコボで滑空した先にある
※7……すでに所持しているとミスリル鉱石になる　※8……下層にある

コスモエリア 詳細マップ 赤い大地の通信塔周辺

★…上昇気流(空チョコボで移動中に触れると急上昇できる)



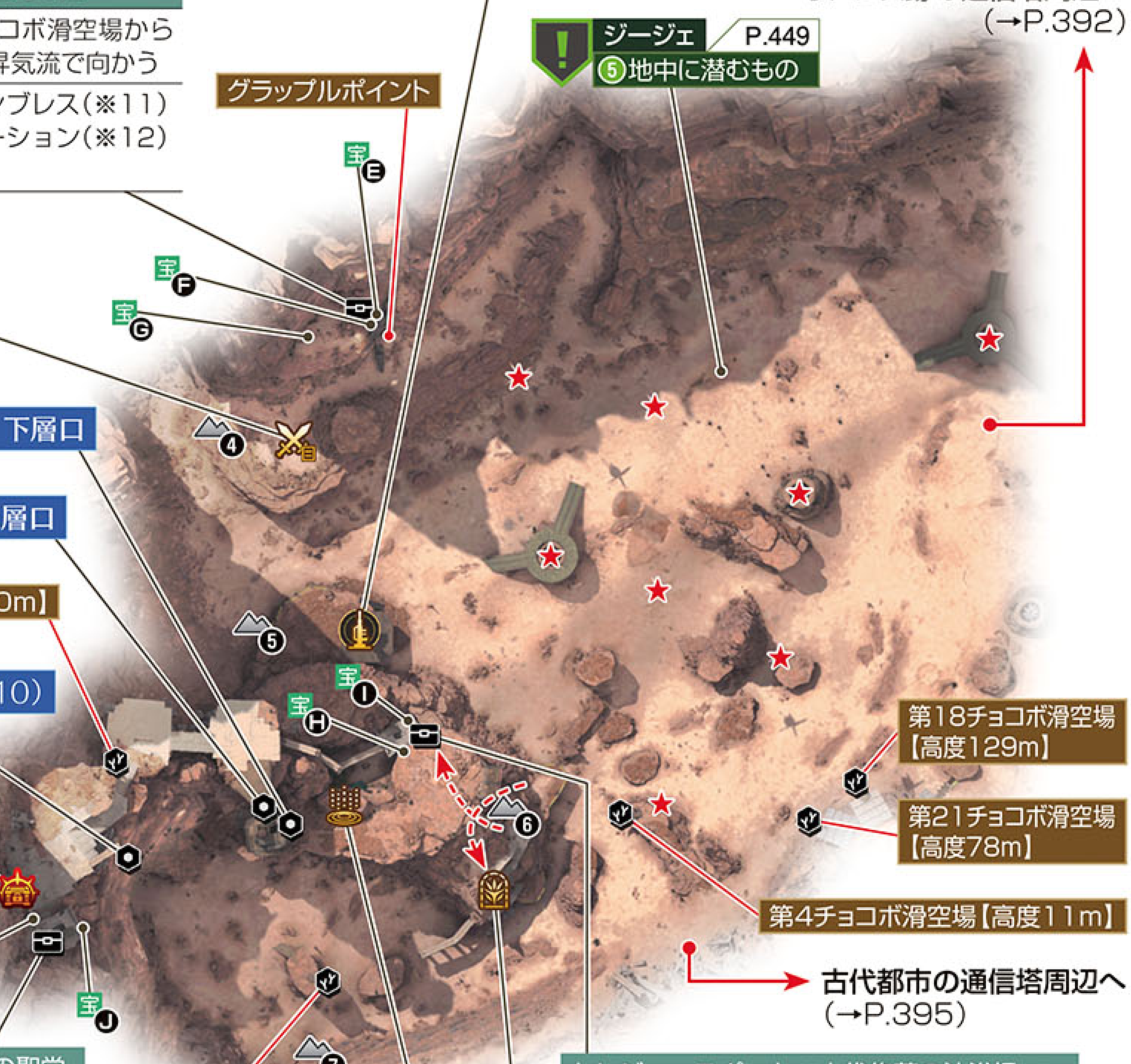
起動レポート❷:赤い大地の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❷:寺院橋のライフスポット 召喚獣レポート❶:バハムート改の祠α 討伐レポート❶:荒地の呪言使い 討伐レポート❷:怒髪天をつく鳥

討伐レポート❷:怒髪天をつく鳥	
討伐対象	ドドドアチョ×3(→P.617)
ミッション	● 敵をバーストさせる ● リミット技を使用する ● 1分15秒以内にすべての敵を討伐する

トレジャースポット:星舟の崖

たどり着く方法 第18チョコボ滑空場から空チョコボの滑空と上昇気流で向かう

宝箱の中身	Ⓔスパインブレス(※11) Ⓕギガポーション(※12) Ⓖルビー



トレジャースポット:星泉の聖堂

宝箱の中身	Ⓙ砂金×3 Ⓚ5000ギル(※15)

トレジャースポット:古代集落の沐浴場

たどり着く方法 第4チョコボ滑空場から空チョコボの滑空で進行方向左側の足場に着地したあと、階段をのぼって向かう

宝箱の中身	Ⓗスピードドリンク×2(※13) Ⓘエリクサー(※14)

調査レポート❹:寺院の遺跡(星送りの儀)

たどり着く方法 第21チョコボ滑空場から空チョコボの滑空と上昇気流で遺跡連絡エレベーター 下層口方面に着地したあと、エレベーターで遺跡上層へ移動して向かう

手順	①チャドリーJrを調べる ②『ガンビットギアーズ』のステージ4をクリアする
報酬	星の泉のエンシェントマター
追加ミッション	ミッションモードをクリアする

召喚獣レポート❶:バハムート改の祠α

解析時に押すボタンの配置(※9)



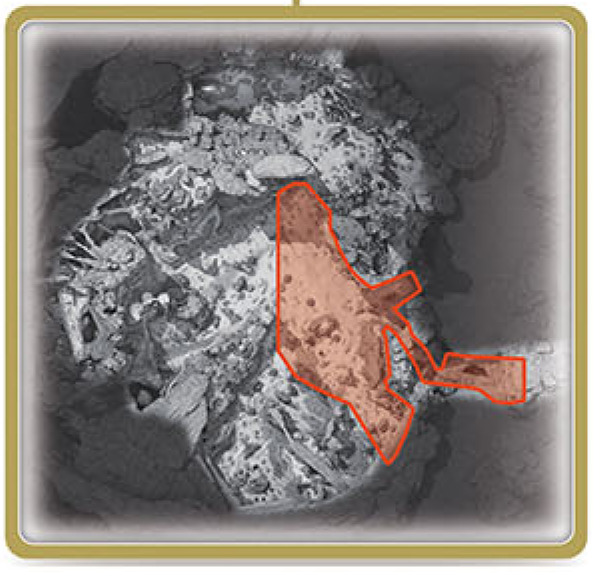
「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❹	星魔石
❺	モーグリメダル×5
❻	クロム鉱×10
❼	プレイアーツ:タイニーブロンコ(※7)

※9……このエリアで1番目に解析を行なう場合の配置。2番目の場合はP.394を、3番目の場合はP.395を参照
※10……クエスト❸「星を巡る命の営み」を進めるとマップに登録できる ※11……星舟の屋根の上にある
※12……星舟のなかにある ※13……沐浴場の1階にある ※14……沐浴場の3階にある ※15……聖堂の2階にある

オアシス跡の通信塔周辺

★…上昇気流(空チョコボで移動中に触れると急上昇できる)





起動レポート❸:オアシス跡の通信塔	
判明するスポット	探索レポート❸:夜明け谷のライフスポット 討伐レポート❸:黄金を守りし獣

討伐レポート❸:黄金を守りし獣	
たどり着く方法	南南西にある大型の気流発生器から空チョコボの滑空で第9チョコボ滑空場のそばに着地したあと、山道を進んで向かう
討伐対象	グリュプス(→P.617)
ミッション	● 敵に雷属性の攻撃を当てる ● 敵をバーストさせる ● 1分45秒以内に敵を討伐する

探索レポート❸:夜明け谷のライフスポット	
たどり着く方法	北西にある大型の気流発生器から空チョコボの滑空で第9チョコボ滑空場のそばに着地したあと、山道を進んで向かう

討伐レポート❹:灼熱のダンス	
討伐対象	パイロワイヤ×3(→P.617)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 1分30秒以内にすべての敵を討伐する

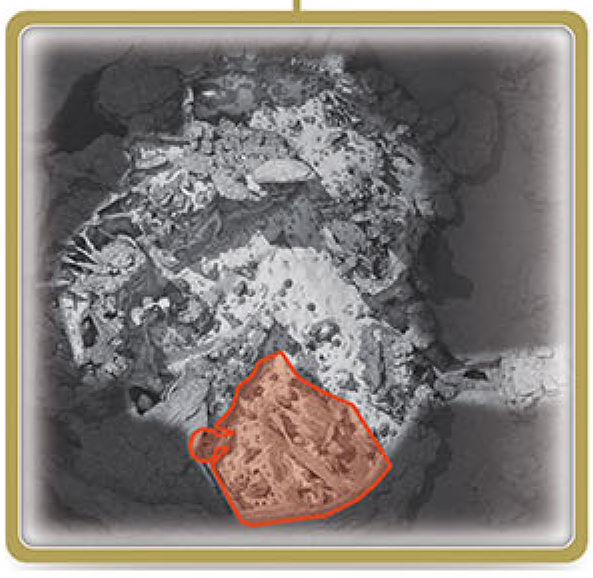
「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❽	モーグリメダル×5
❾	星魔石
❿	サファイア
⓫	ミスリル鉱石
⓬	エーテルオニオン
⓭	ルビー

※1……クエスト❸「星を巡る命の営み」を開始したあとにマップに登録できる
※2……クエスト❸「星を巡る命の営み」を進めるとマップに登録できる
※3……タイニーブロンコへの乗船はCHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港に到着したあとに行なえる

コスモエリア　詳細マップ　滑空場の通信塔周辺

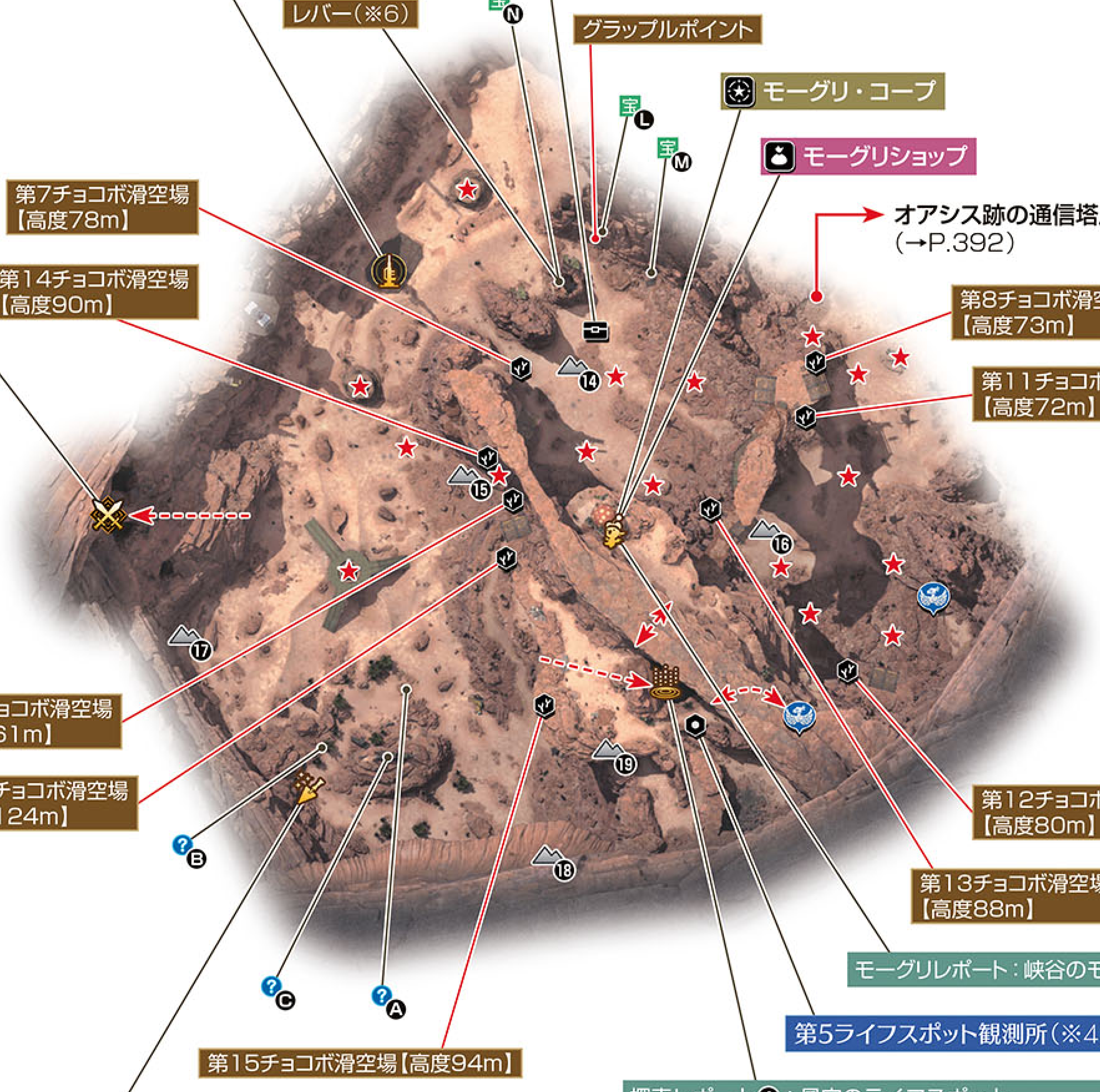
★…上昇気流(空チョコボで移動中に触れると急上昇できる)



シークレットレポート：目覚めし邪竜	
討伐対象	ジャバウォック(→P.617)
討伐報酬	【HARD】剣技指南書 第12巻、 【HARD】ジャバウォックの極ツノ

起動レポート❹：滑空場の通信塔	
判明するスポット	モーグリレポート：峡谷のモーグリ 探索レポート❹：風穴のライフスポット 討伐レポート❹：灼熱のダンス

トレジャースポット：古龍の広場	
宝箱の中身	Ⓛフェニックスの尾×2 Ⓜエメラルド Ⓝ万能薬(※5)



発掘レポート❶：風化した廃船	
発掘可能なアイテム	Ⓐクラフトチップ：アイテムエキスパート Ⓑクラフトチップ：ヒールチョーカー Ⓒクラフトチップ：防具改造キット9

探索レポート❹：風穴のライフスポット

たどり着く方法 第6→第7チョコボ滑空場の順に空チョコボの滑空と上昇気流で第8チョコボ滑空場がある高台に着地したあと、階段をのぼって進み、第13→第14チョコボ滑空場の順に空チョコボの滑空と上昇気流で向かう

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム	番号	掘り出せるアイテム
⓮	フェニックスの尾×5	⓱	サファイア
⓯	星の祝福×10	⓲	エメラルド
⓰	星魔石	⓳	7500ギル

※4……クエスト❸「星を巡る命の営み」を進めるとマップに登録できる
※5……空洞になった岩山の内側にあり、第7チョコボ滑空場から空チョコボで滑空して頂上の穴に飛びこむと入手できる
※6……操作すると岩山の内側と外側を行き来できるようになる

コスモエリア　詳細マップ　亡霊荒野の通信塔周辺



★…上昇気流（空チョコボで移動中に触れると急上昇できる）

召喚獣レポート❷：バハムート改の祠β

解析時に押すボタンの配置（※1）



起動レポート❺：亡霊荒野の通信塔

たどり着く方法 第23チョコボ滑空場から空チョコボの滑空で向かう

判明するスポット	探索レポート❺：隠れ史跡のライフスポット 召喚獣レポート❷：バハムート改の祠β 討伐レポート❺：姿なき暗殺者

探索レポート❺：隠れ史跡のライフスポット

たどり着く方法 第26→第27→第28→第29チョコボ滑空場の順で空チョコボの滑空と上昇気流で向かう



調査レポート❷：天空の遺跡（遺跡に眠るもの）

たどり着く方法 第24チョコボ滑空場から空チョコボの滑空と上昇気流で第25チョコボ滑空場のそばに着地したあと、階段を上がって向かう

手順	①チャドリーJrを調べる ②『ガンビットギアーズ』のステージ2をクリアする
追加ミッション	ミッションモードをクリアする

討伐レポート❺：姿なき暗殺者

討伐対象	ティミドリスク×4（→P.617）
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバースト させる ● 1分40秒以内にすべての敵を討伐する

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑳	サファイア
㉑	星魔石
㉒	ルビー

※1……このエリアで2番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.391を、3番目の場合は右ページを参照
※2……CHAPTER 10の「黒マントの来訪」で黒マントの男に近づいたあとに移動できる

コスモエリア 詳細マップ 古代都市の通信塔周辺

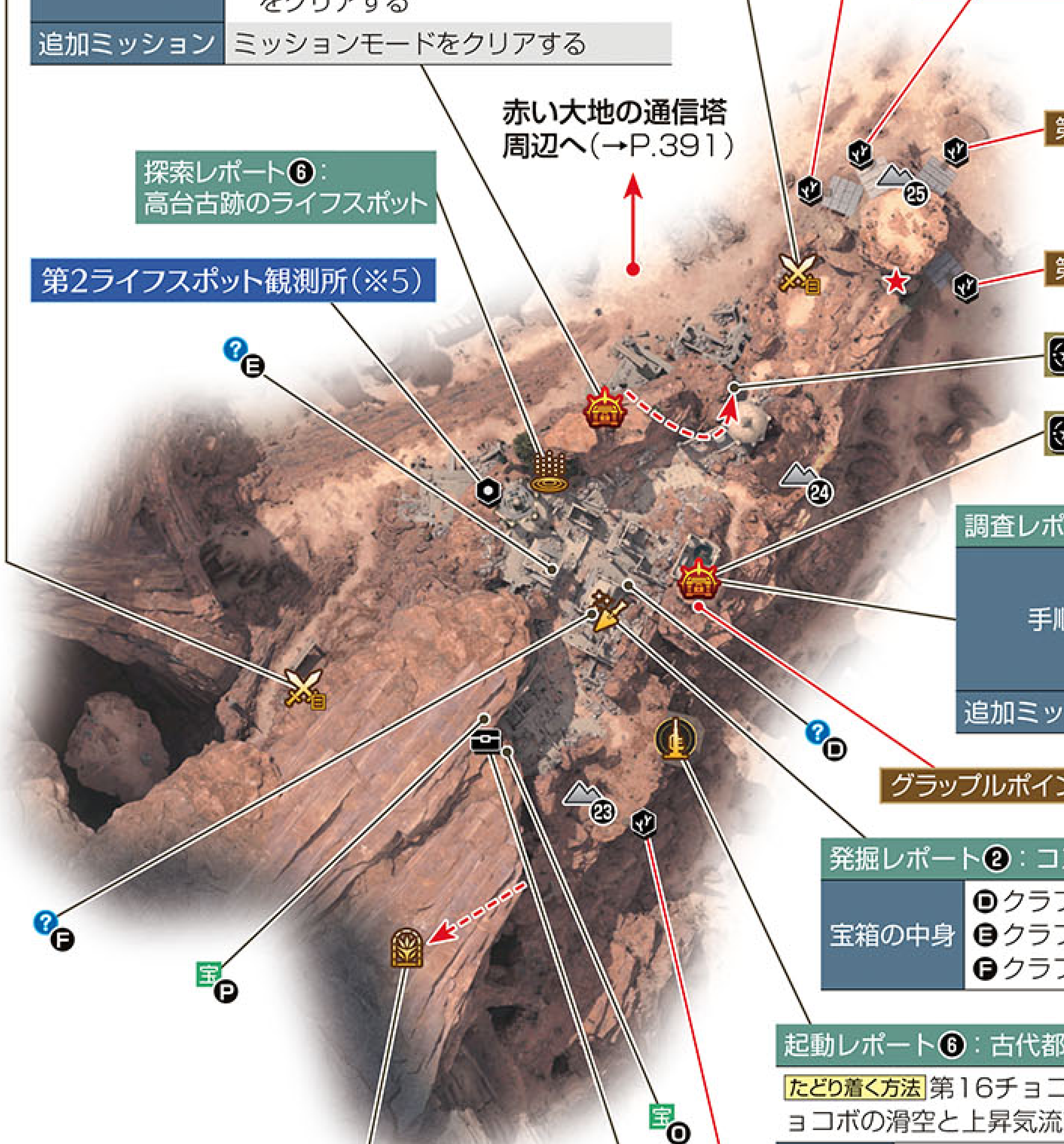
★…上昇気流(空チョコボで移動中に触れると急上昇できる)



討伐レポート❶:荒地の呪言使い	
討伐対象	サハギンウォーリア×3(→P.617)
ミッション	● 敵をバーストさせる ● 操作キャラクターが石化状態にならない ● 2分以内にすべての敵を討伐する

討伐レポート❻:古代種の人形	
討伐対象	エルダーゴーレム(→P.617)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分30秒以内にすべての敵を討伐する

調査レポート❶:星命学の遺跡(本家アバランチ)(※3)	
手順	①遺跡の奥でナヨたちに会う ②チャドリーJrを調べる ③『ガンビットギアーズ』のステージ1をクリアする
追加ミッション	ミッションモードをクリアする



第21チョコボ滑空場【高度78m】

第18チョコボ滑空場【高度129m】

第20チョコボ滑空場【高度78m】

第19チョコボ滑空場【高度78m】

探索レポート❻:高台古跡のライフスポット

第2ライフスポット観測所(※5)

ガンビットギアーズ(ステージ1)

ガンビットギアーズ(ステージ3)

調査レポート❸:都市の遺跡(戦友の追憶)	
手順	①遺跡でナヨたちに会う ②チャドリーJrを調べる ③『ガンビットギアーズ』のステージ3をクリアする
追加ミッション	ミッションモードをクリアする

グラップルポイント

発掘レポート❷:コスモ山脈の遺跡	
宝箱の中身	Ⓓクラフトチップ:セーフティビット Ⓔクラフトチップ:邪竜の指輪(※6) Ⓕクラフトチップ:防具改造キット10(※7)

起動レポート❻:古代都市の通信塔

たどり着く方法 第16チョコボ滑空場(→P.393)から空チョコボの滑空と上昇気流で向かう

判明するスポット	探索レポート❻:高台古跡のライフスポット 召喚獣レポート❸:バハムート改の祠γ 討伐レポート❻:古代種の人形

第17チョコボ滑空場【高度129m】

トレジャースポット:古代都市の遺構	
宝箱の中身	Ⓞギガポーション×2 Ⓟサファイア

召喚獣レポート❸:バハムート改の祠γ

解析時に押すボタンの配置(※4)



「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
㉓	エーテルオニオン
㉔	魔獣の背骨×5
㉕	クリムゾンタイト×5

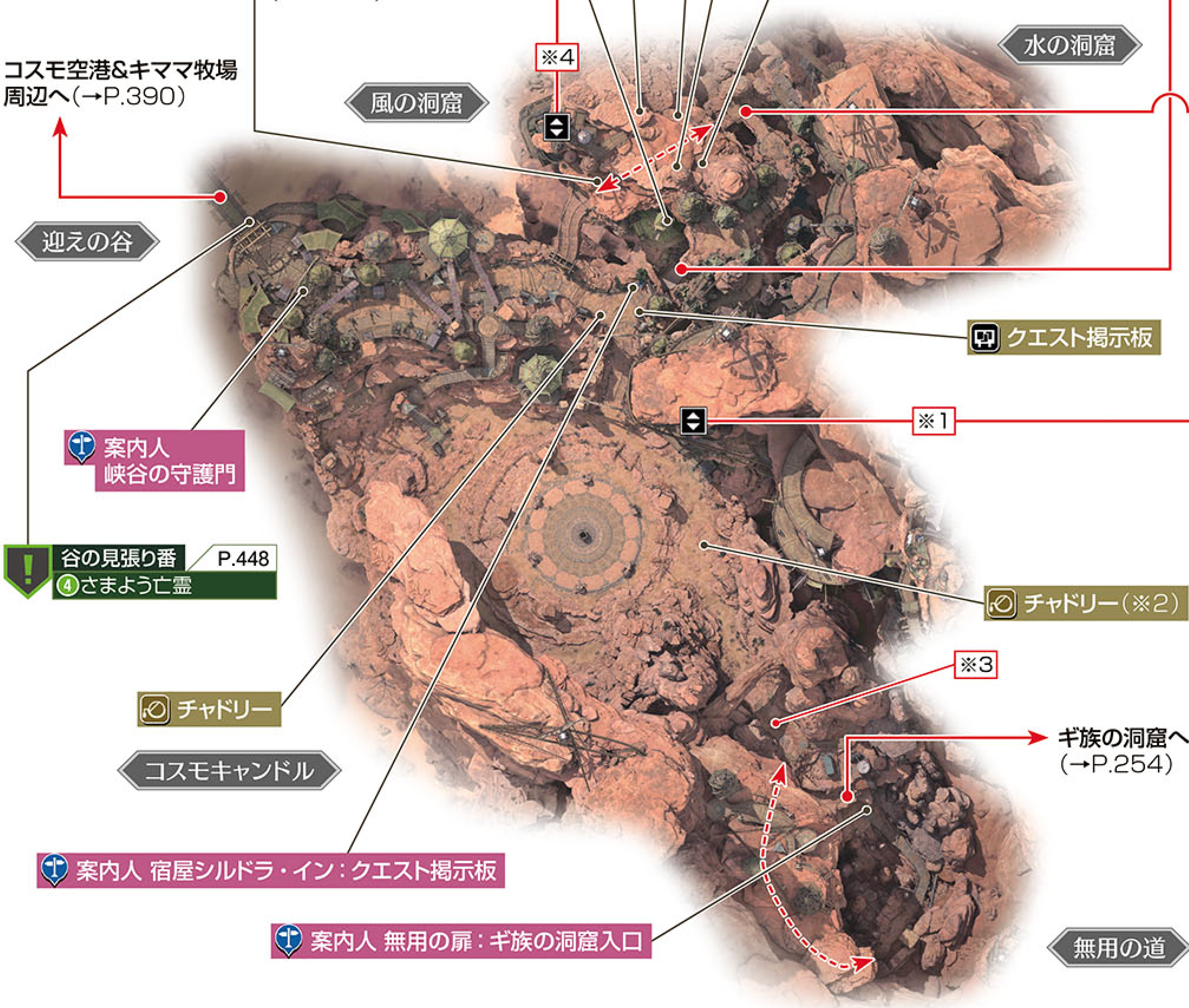
※3……CHAPTER 10の「黒マントの来訪」で黒マントの男に近づいたあとに調査できる
※4……このエリアで3番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合はP.391を、2番目の場合は左ページを参照
※5……クエスト❸「星を巡る命の営み」を進めるとマップに登録できる　※6……遺跡の2階にある　※7……遺跡の3階にある

コスモエリア　ロケーションマップ

コスモキャニオン



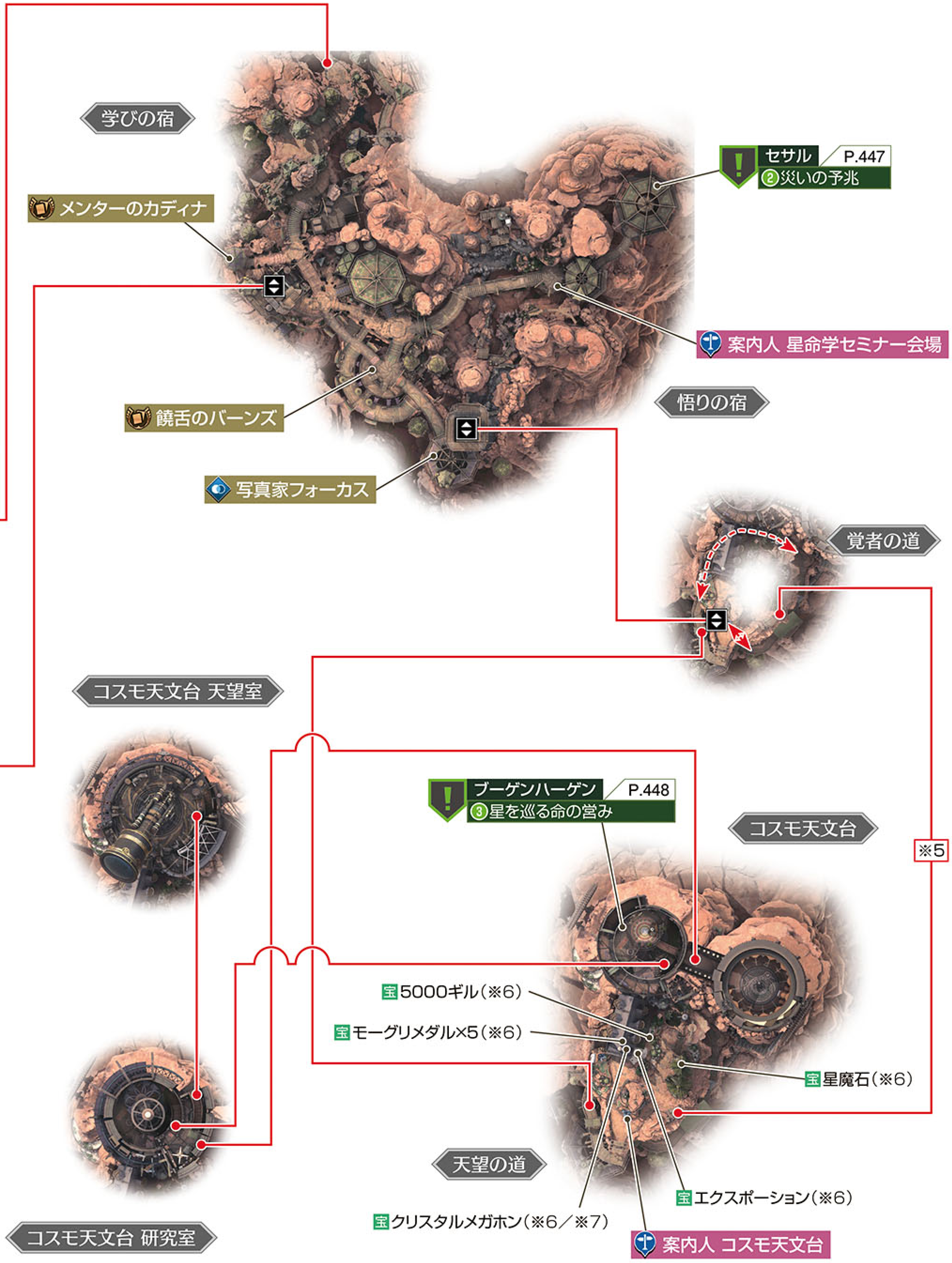




※案内人(ファストトラベル案内人)はCHAPTER 10でギ族の洞窟からもどったあとに利用できる
※1……CHAPTER 10の学びの宿でレッドXIIIと話したあとに移動できる
※2……CHAPTER 10の「星送りの儀」を終えた直後のみ出現する　※3……CHAPTER 10の「星送りの儀」を終えたあとに通れる
※4……CHAPTER 10の「黒マントの来訪」で黒マントの男に近づいたあとに移動できる

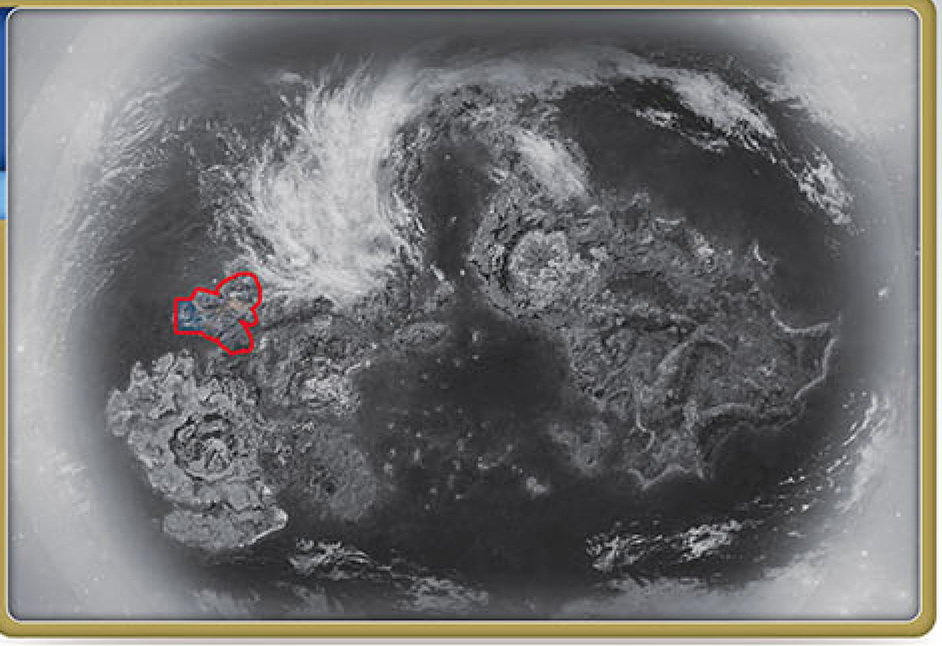
採取できるクラフト素材

【★2】鉄鉱	【★6】星魔石	【★3】コンドルスギ	【★1】マジョラム
【★4】亜鉛鉱	【★4】砂金	【★4】シカモアの木	【★3】エーテルオニオン
【★6】クロム鉱⬆	【★7】ルビー	【★5】ゴンガマツ	【★2】星の恵み
【★2】メドウチタン	【★7】エメラルド	【★6】バオバブの木⬆	【★3】星の実り
【★3】トルマリン	【★7】サファイア	【★1】月桂樹の葉	【★4】星の恩恵
【★4】アメジスト	【★2】ウッドティンバー	【★1】ミストシード	【★5】星の神秘
【★5】モスアゲート	【★4】古木の樹皮	【★1】セージ	【★6】星の祝福⬆
【★6】クリムゾンタイト⬆	【★6】神木の心材⬆	【★5】オレガノ	
【★1】マジカルパウダー	【★2】メロウオーク	【★1】パールジンジャー	



※5……CHAPTER 10の「星命学の復習」を終えたあとに貴重品倉庫を経由して移動できる
※6……貴重品倉庫のなかにあり、CHAPTER 10の「星命学の復習」を終えたあとに入手できる
※7……すでに所持していると4500ギルになる

ニブルエリア



ワールドレポート

番号	名前	推奨Lv.
起動レポート		
❶	ニブル空港の通信塔	37
❷	カモメ廃橋の通信塔	37
❸	灯台丘の通信塔	38
❹	荒波岩礁の通信塔	38
チョコボレポート		
―	ニブルエリアの海チョコボ	Free
モーグリレポート		
―	山里のモーグリ	Free
探索レポート		
❶	河口断崖のライフスポット	Free
❷	グンスラー段丘のライフスポット	Free
❸	ラーン海岸のライフスポット	Free
❹	離島のライフスポット	Free
召喚獣レポート		
❶	オーディンの祠α	Free
❷	オーディンの祠β	Free
❸	オーディンの祠γ	Free
発掘レポート		
―	離島の防衛基地跡	Free
討伐レポート		
❶	蒼炎の遠吠え	40
❷	悪食の奇虫	41
❸	魔眺に魅せられた悪魔	41
❹	毒袋を持つ怪竜	42
シークレットレポート		
―	孤高の巨鳥	43
調査レポート		
❶	黒マントの集団 (黒マントを追って)	41
❷	空港の黒マント (死を恐れない者たち)	41
❸	河口の黒マント (黒に染まる再会)	42
❹	海岸の黒マント (異界の迷い人)	45

※ニブルエリアの調査レポートは、の場所で開始し、クリア後はとなって、その場所にファストトラベルできるようになる

トレジャースポット

番号	名前
❶	フレスベルグの止まり木
❷	密航者の入江
❸	拒みの絶壁
❹	ニーズヘッグ蝕洞

エネミーデータ

キュビルデュヌス P.604



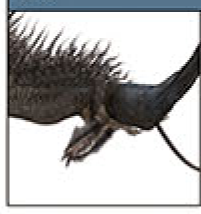
レベル ● 37～39
HP ● 1290～1469
弱点 ● 氷

バッテリーキャップ P.618



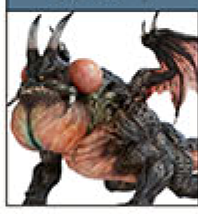
レベル ● 39
HP ● 1632
弱点 ● 炎

ズー P.604



レベル ● 38～39
HP ● 10361～10608
弱点 ● 風

ベルチャータスク P.619



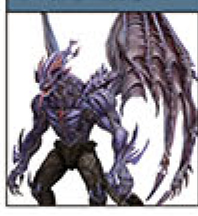
レベル ● 38～39
HP ● 11158～11424
弱点 ● 氷

ニブルウルフ P.618



レベル ● 37～39
HP ● 3726～4244
弱点 ● 炎

バルロン P.619



レベル ● 39
HP ● 8160
弱点 ● 氷



ライフスポットを解析して得られる情報

1ヵ所	エリアレポート「ニブル山と魔晄炉」
2ヵ所	発掘レポート：離島の防衛基地跡
3ヵ所	エリアレポート「ニブルヘイムの歴史」
4ヵ所	シークレットレポート：孤高の巨鳥

壊せるオブジェクトの中身

- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- ざぶとん
- 手榴弾
- モーグリメダル

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト
- 【★7】ムーンストーン↑
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木↑
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘
- 【★6】星の祝福
- 【★7】星の啓示↑



ニブルエリア　詳細マップ　ニブル空港周辺



●…チョコボ草

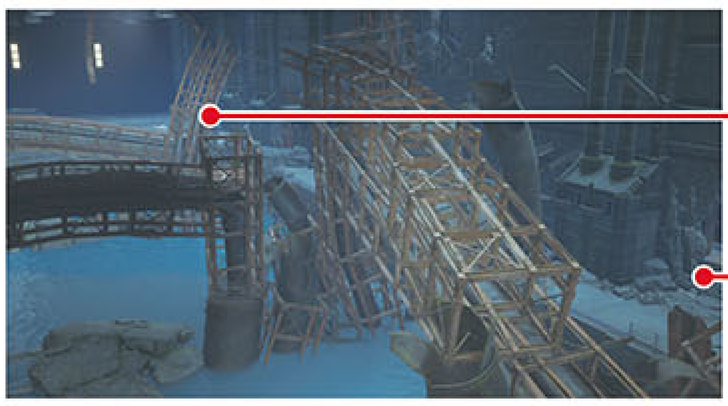
起動レポート❶：ニブル空港の通信塔	
判明するスポット	チョコボレポート：ニブルエリアの海チョコボ 探索レポート❶：河口断崖のライフスポット 召喚獣レポート❶：オーディンの祠α 討伐レポート❶：蒼炎の遠吠え

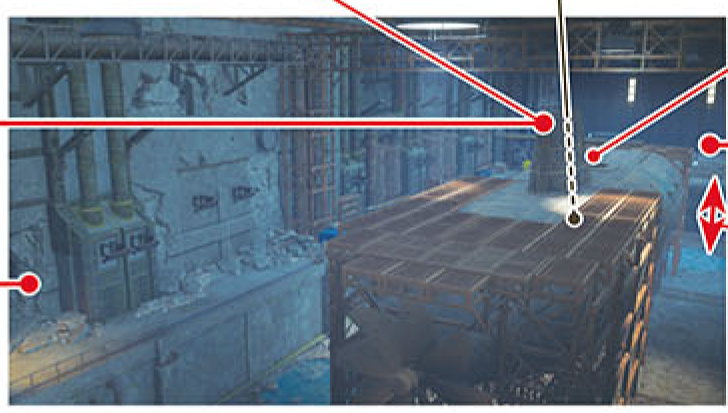


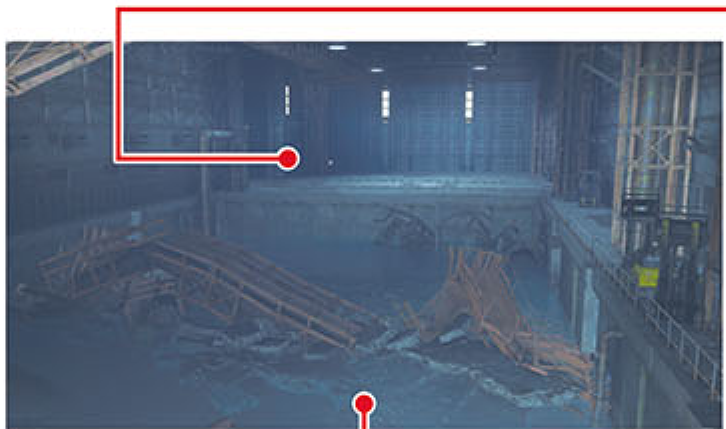
討伐レポート❶：蒼炎の遠吠え	
討伐対象	ハウルウルフ×3（→P.619）
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分以内にすべての敵を討伐する

調査レポート❷：空港の黒マント（死を恐れない者たち）	
手順	①黒マントの集団を追跡する ②黒マントの集団がたどり着いた先の扉を調べる ③海上から空港の地下にある潜水艦ドックに入る ④潜水艦ドックの奥でステルシーステップ×3（→P.620）を倒す
報酬	エンシェントマターの欠片β

調査レポート❹：海岸の黒マント（異界の迷い人）	
手順	①黒マントの集団が目指す島（→P.403）に向かう ②島の東部で謎の剣豪（→P.679）を倒す
報酬	黒マントのエンシェントマター







「チョコボでお宝探し」のお宝

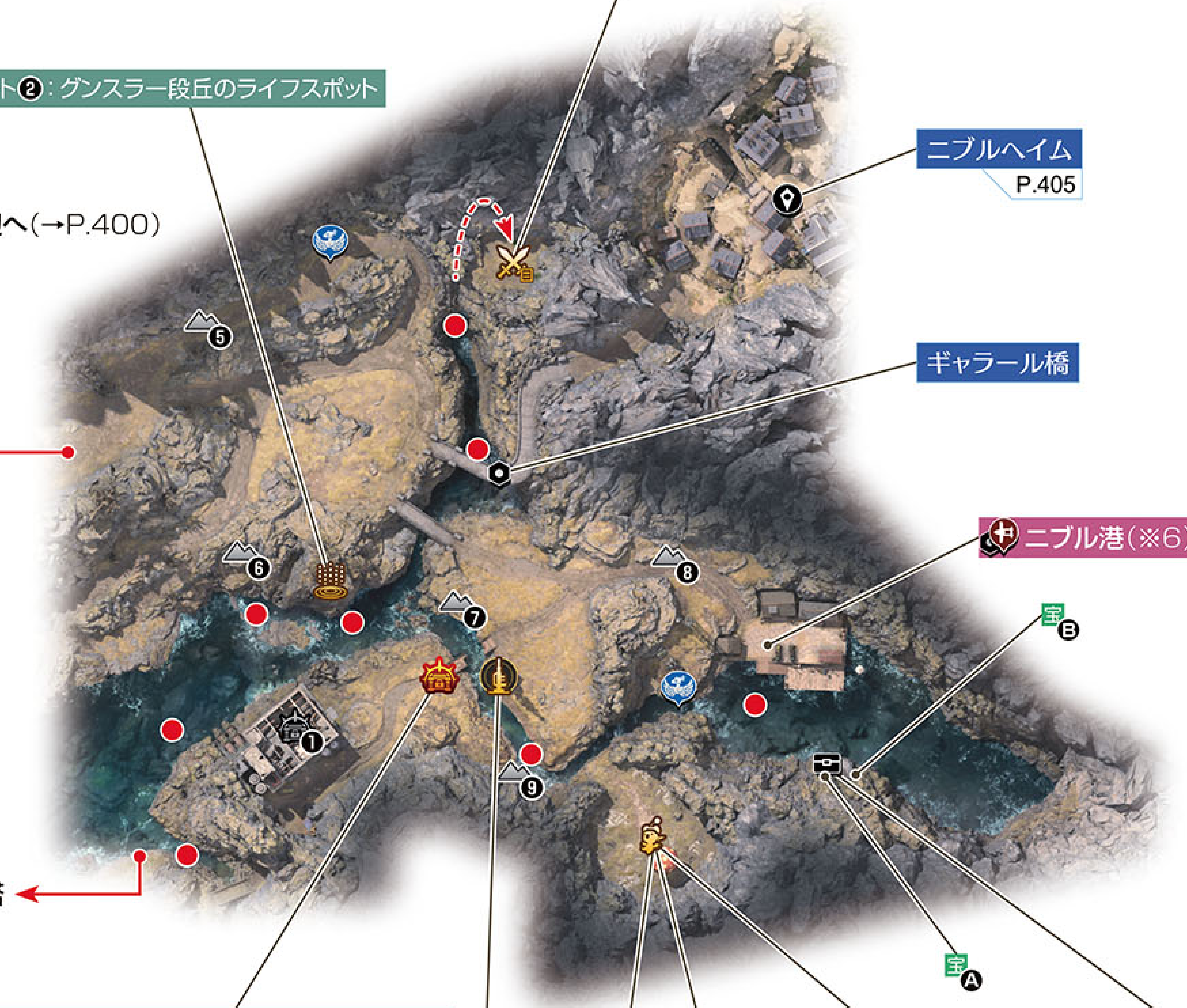
番号	掘り出せるアイテム
❶	9000ギル
❷	ルビー
❸	プレイアーツ：神羅箱（※4）
❹	エーテルオニオン

※1……CHAPTER 11でニブル山へ出発したあとは利用できなくなる
※2……海チョコボを捕獲しており、「調査レポート❷：空港の黒マント」で手順②を行なったあとに通れる
※3……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる　※4……すでに所持していると星魔石になる

ギャラール橋周辺



●…チョコボ草



討伐レポート❷：悪食の奇虫

討伐対象	カルニフェクス×4(→P.619)
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 1分30秒以内にすべての敵を討伐する

探索レポート❷：グンスラー段丘のライフスポット

調査レポート❶：黒マントの集団(黒マントを追って)(※5)

手順	①黒マントの集団を追跡しつつ、ニブルウルフ×2+バッテリーキャップ×2を倒す ②黒マントの集団がたどり着いた先の扉を開け、ステルシーステップ×2(→P.620)を倒す
報酬	エンシェントマターの欠片α

起動レポート❷：カモメ廃橋の通信塔

判明するスポット	モーグリレポート：山里のモーグリ 探索レポート❷：グンスラー段丘のライフスポット 討伐レポート❷：悪食の奇虫

モーグリレポート：山里のモーグリ

モーグリ・コープ

モーグリショップ

トレジャースポット：フレスベルグの止まり木

宝箱の中身	Ⓐエメラルド Ⓑ砂金×5

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
❺	サファイア
❻	トネリコの木×5
❼	クロム鉱×10
❽	エーテルオニオン
❾	ミスリル鉱石



※5……CHAPTER 11でローチェを倒したあとに調査できる
※6……タイニーブロンコへの乗船はCHAPTER 12でコスタ・デル・ソル港に到着したあとに行なえる

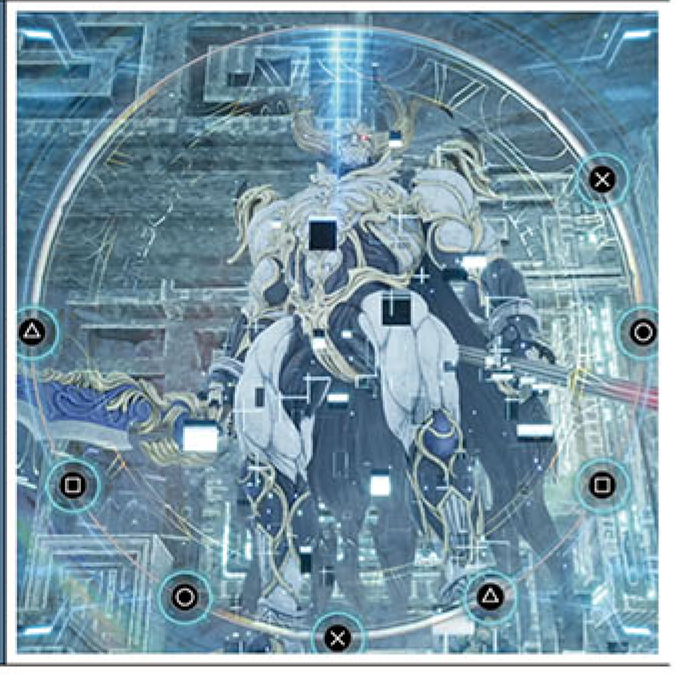
ニブルエリア　詳細マップ　灯台丘の通信塔周辺



●…チョコボ草

召喚獣レポート❶：オーディンの祠α

解析時に押すボタンの配置（※1）



調査レポート❸：河口の黒マント（黒に染まる再会）

手順	①黒マントの集団を発見し、ネクローシス×3（→P.609）を倒す ②坂道の上にいる黒マントを追跡し、バルブをまわして扉を開く ③施設の奥で左の連動するバルブを2回、中央の連動するバルブを1回まわし、すべてのバルブを三角マークに合わせて扉を開く ④ブラッドフロート（→P.620）を倒す
報酬	エンシェントマターの欠片γ

起動レポート❷：灯台丘の通信塔

判明するスポット	探索レポート❸：山里のモーグリ 召喚獣レポート❷：オーディンの祠β 討伐レポート❸：魔晄に魅せられた悪魔

探索レポート❸：ラーン海岸のライフスポット

たどり着く方法 北西側から海チョコボのチョコボジェットでガケを越えて縦穴に飛びこむ

探索レポート❶：河口断崖のライフスポット



ギャラール橋周辺へ（→P.401）

ニブル空港周辺へ（→P.400）

荒波岩礁の通信塔周辺へ（→P.403）

チョコボ御殿
- ジェット・デ・チョコボ（※4）
- チョコボ仙人　P.449　①チョコボ道の極意
- チャドリー
- ウェア更衣室（※5）
- チョコボショップ（※3）
- チョコ房（※3）
- 宝 エリクサー（※6）
- 宝『マテリアバウンス★1』マテリア（※6／※7）

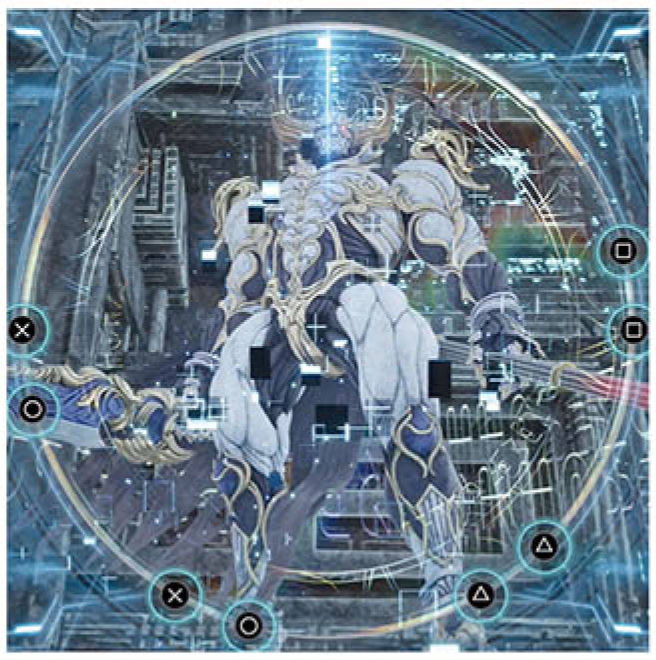
宝E　宝D　宝C

討伐レポート❸：魔晄に魅せられた悪魔

討伐対象	アンドラス×2（→P.619）
ミッション	●敵をヒート状態にする　●敵をバーストさせる ●1分45秒以内にすべての敵を討伐する

召喚獣レポート❷：オーディンの祠β

解析時に押すボタンの配置（※2）



トレジャースポット：密航者の入江

宝箱の中身	Ⓒサファイア Ⓓ万能薬 Ⓔスピードドリンク

「チョコボでお宝探し」のお宝

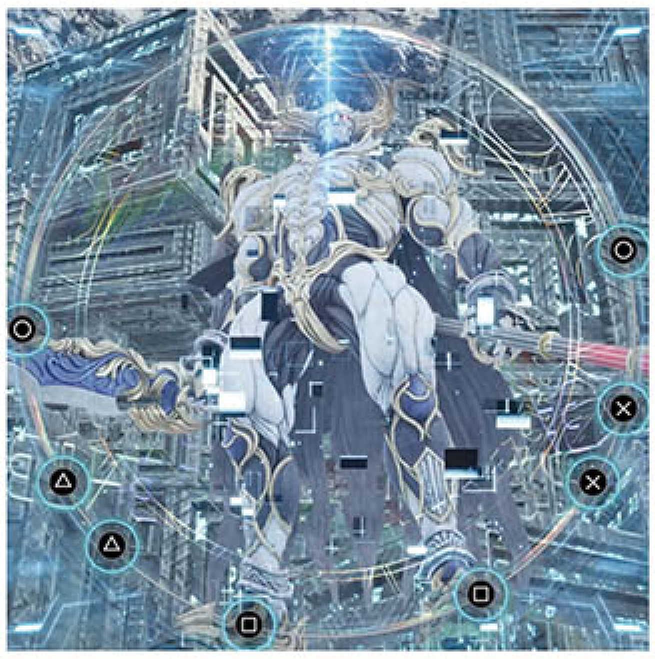
番号	掘り出せるアイテム
⑩	魔獣の背骨×5
⑪	星の啓示×10
⑫	モーグリメダル×5
⑬	プレイアーツ：神羅箱（※8）

※1……このエリアで1番目に解析を行なう場合の配置。2番目の場合は下記を、3番目の場合は右ページを参照
※2……このエリアで2番目に解析を行なう場合の配置。1番目の場合は上記を、3番目の場合は右ページを参照
※3……クエスト①「チョコボ道の極意」を開始したあとに利用できる
※4……クエスト①「チョコボ道の極意」を進めると挑戦できるようになる　※5……チャプターセレクト時のみ利用できる
※6……チョコボ御殿の2階にあり、クエスト①「チョコボ道の極意」を開始したあとに入手できる

荒波岩礁の通信塔周辺

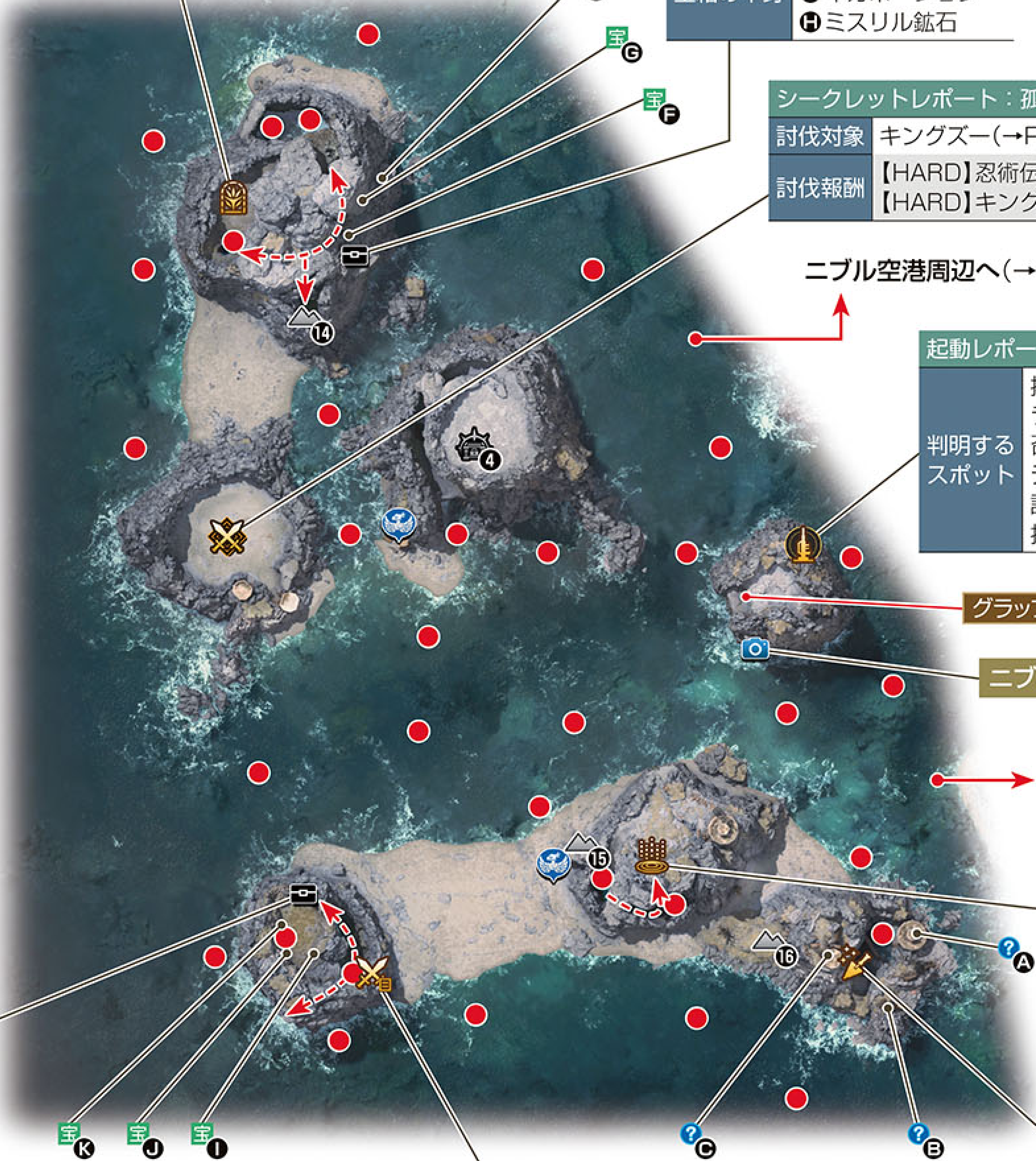
召喚獣レポート❸：オーディンの祠γ

解析時に押すボタンの配置（※9）



●…チョコボ草





トレジャースポット：拒みの絶壁

宝箱の中身	Ⓕ星魔石 Ⓖギガポーション Ⓗミスリル鉱石

シークレットレポート：孤高の巨鳥

討伐対象	キングズー（→P.619）
討伐報酬	【HARD】忍術伝書 第12巻、 【HARD】キングズーの白銀ハネ

起動レポート❹：荒波岩礁の通信塔

判明するスポット	探索レポート❹：離島のライフスポット 召喚獣レポート❸：オーディンの祠γ 討伐レポート❹：毒袋を持つ怪竜

探索レポート❹：離島のライフスポット

たどり着く方法 島の北側から海チョコボのチョコボジェットでガケの上に着地したあと、水路を通って向かう

トレジャースポット：ニーズヘッグ蝕洞

宝箱の中身	Ⓘルビー（※10） Ⓙ3300ギル（※10） Ⓚヴァルキュリアバングル（※10）

発掘レポート：離島の防衛基地跡

発掘可能なアイテム	Ⓐクラフトチップ：闘争の胸章（※11） Ⓑクラフトチップ：防具改造キット11 Ⓒクラフトチップ：防具改造キット12（※11）

討伐レポート❹：毒袋を持つ怪竜

たどり着く方法 トレジャースポット：ニーズヘッグ蝕洞につづく水路から海チョコボのチョコボジェットでガケの上へ向かう

討伐対象	デュボアタスク（→P.619）
ミッション	● 敵をヒート状態にする ● 敵をバーストさせる ● 2分30秒以内に敵を討伐する

「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑭	モーグリメダル×5
⑮	星魔石
⑯	星の啓示×10

※7……チャプターセレクト時は、すでに入手していると『かいふく★1』マテリアになる
※8……すでに所持しているとエメラルドになる
※9……このエリアで3番目に解析を行なう場合の配置。1～2番目の場合は左ページを参照
※10……洞窟のなかにある　※11……建物のなかにある

INDEX

ニブル山周辺







「チョコボでお宝探し」のお宝

番号	掘り出せるアイテム
⑰	サファイア
⑱	ルビー
⑲	エメラルド
⑳	ムーンストーン×5
㉑	プレイアーツ：神羅箱（※1）
㉒	ミスリル鉱石

※1……すでに所持していると星魔石になる

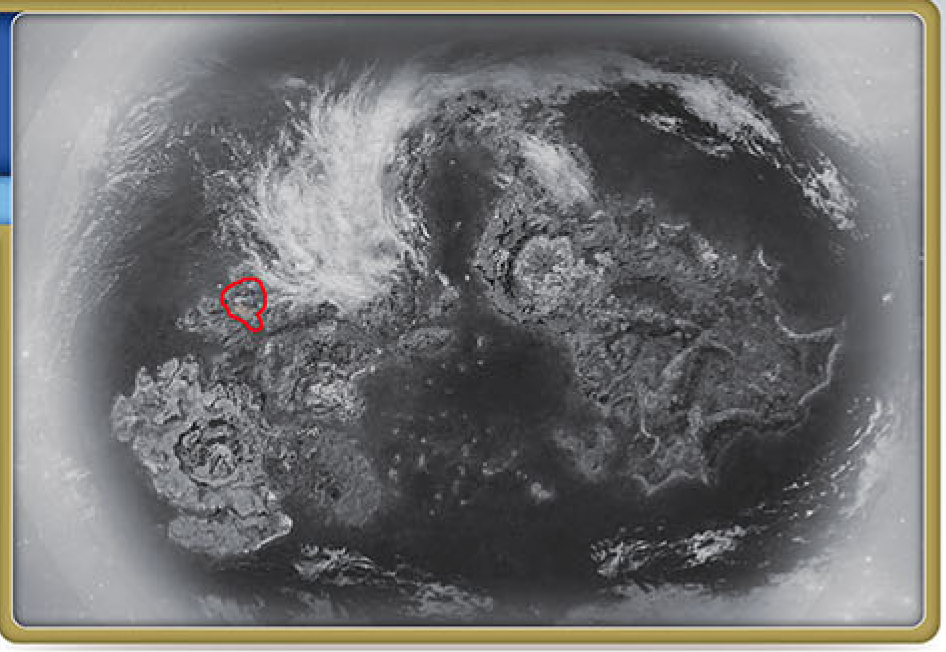
ニブルヘイム

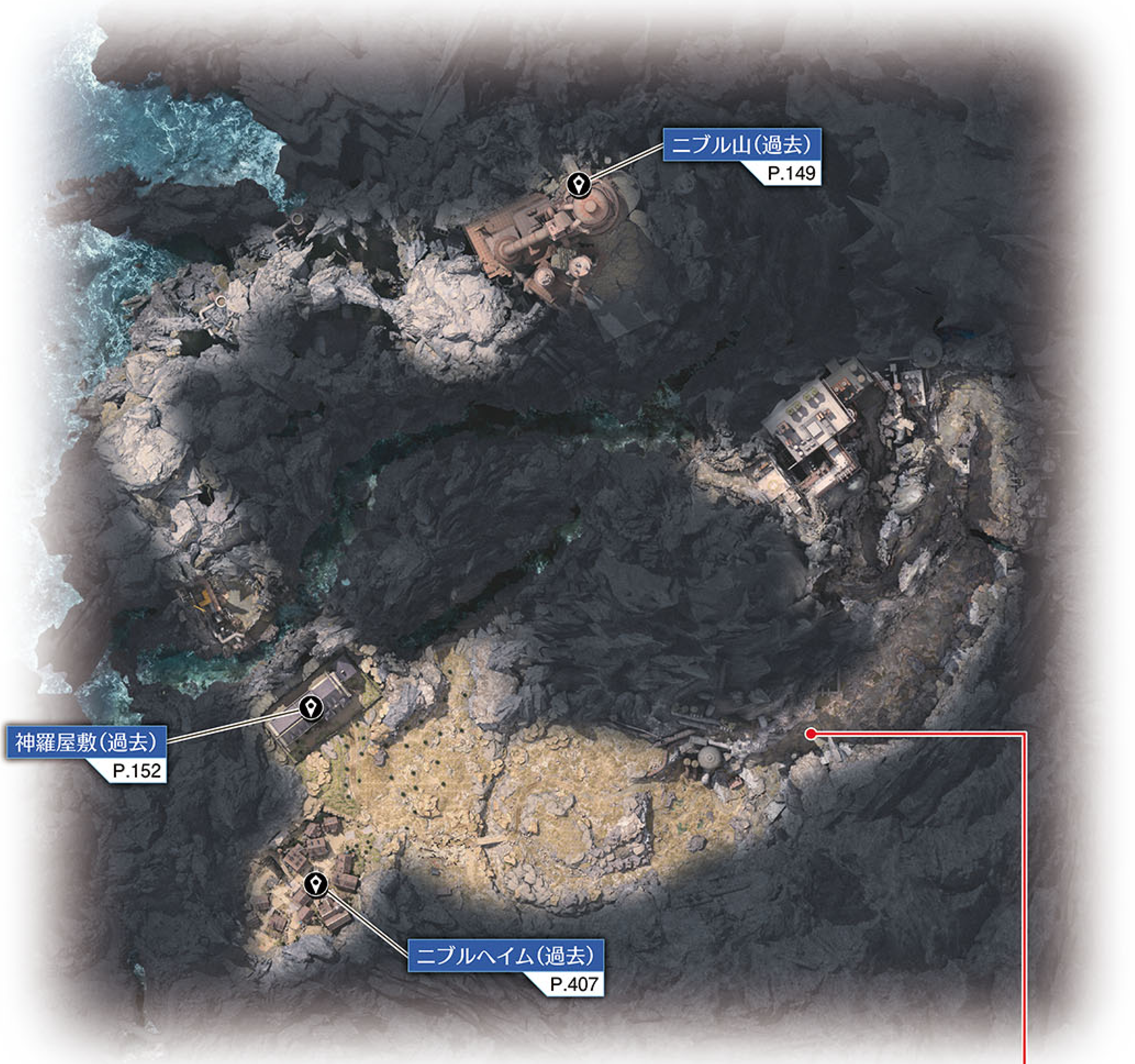


※2……CHAPTER 11でローチェを倒したあとに出現する
※3……クエスト❷「白い毛の天使」でマルたちを連れてニブルヘイムへもどったあとに出現する

ニブルエリア(過去)

※初回プレイ時にこのエリアで入手したアイテムは、CHAPTER 1の回想終了以降には引き継げない





壊せるオブジェクトの中身

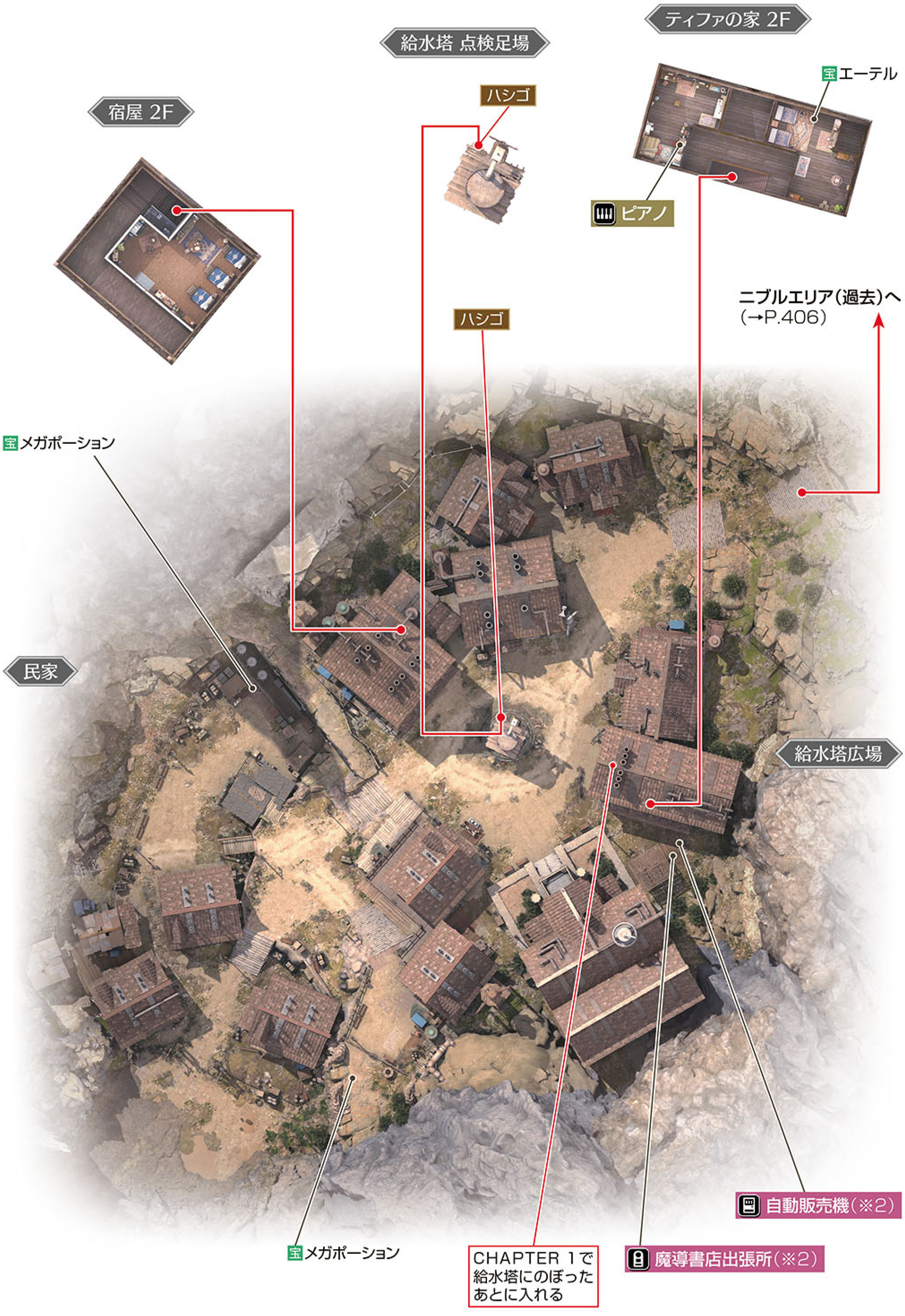
- ハイポーション
- メガポーション

採取できるクラフト素材(※1)

- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム

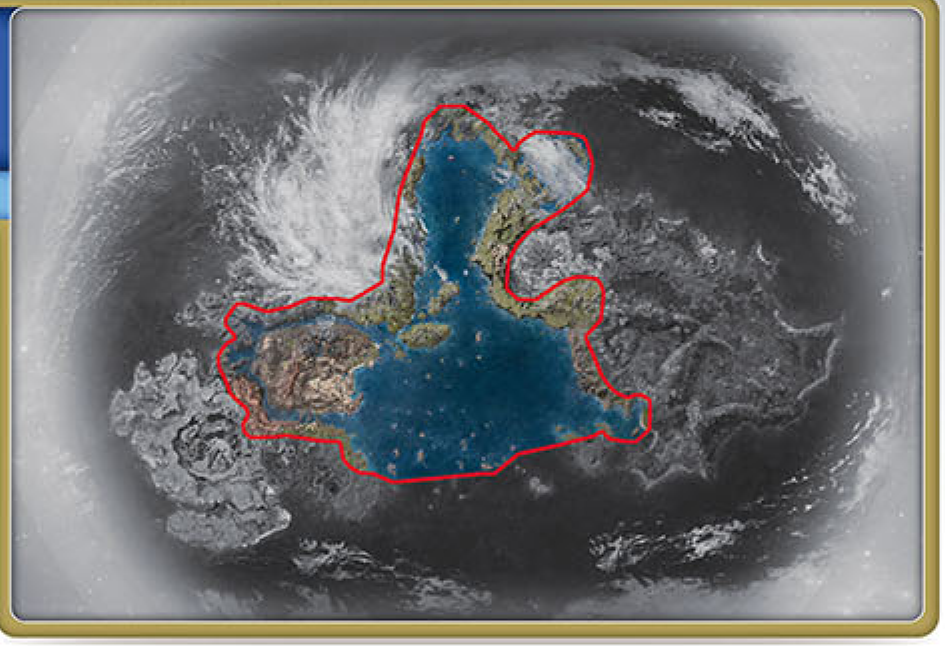
※1……チャプターセレクト時のみ入手できる

ニブルヘイム（過去）



※2……チャプターセレクト時のみ利用できる

ミドルオーシャン



ワールドレポート

番号	名前	推奨Lv.
	調査レポート	
❶	ギルガメッシュ庭園（さらばギルガメッシュ）	70
❷	朧月の社（剣豪の伝承）	65
❸	月虹の社（源氏の武具）	65
❹	満月の社（異空間の秘島）	65

●…海賊王のもくず

※1……『海賊王の秘宝』を開始したあとに上陸できる
※2……ジュノンエリア：砲台丘の通信塔周辺（→P.352）へ上陸できる（タイニーブロンコへの乗船はできない）
※3……ジュノンエリア：海望岬の通信塔周辺（→P.354）へ上陸できる（タイニーブロンコへの乗船はできない）
※4……コレルエリア：クラムシェルビーチ周辺（→P.364）へ上陸できる（タイニーブロンコへの乗船はできない）
※5……コレルエリア：コレル砂漠停留所跡周辺（→P.368）へ上陸できる（タイニーブロンコへの乗船はできない）

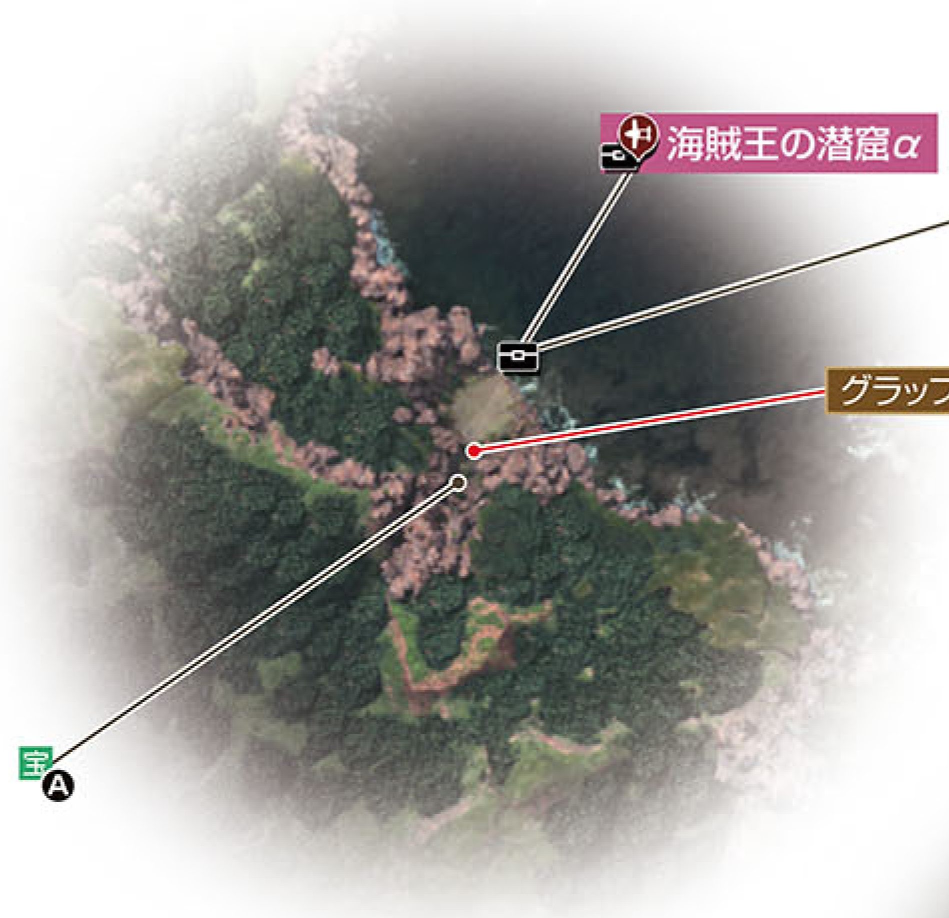


壊せるオブジェクトの中身

- メガポーション
- ギガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 徹甲手榴弾
- クモの糸
- 重力球
- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト
- 【★7】ムーンストーン
- 【★7】ミスリル鉱石
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★7】スターピース
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★6】星の祝福
- モーグリメダル

※ギルガメッシュ・アイランドで採取できるクラフト素材はP.410を参照

海賊王の潜窟



トレジャースポット：海賊王の潜窟α	
出現する敵	オーガ・ランページ(→P.621)
宝箱の中身	Ⓐパイレーツレリックα



トレジャースポット：海賊王の潜窟β	
出現する敵	パイレーツデーモン(→P.621)
宝箱の中身	Ⓑパイレーツレリックβ



トレジャースポット：海賊王の潜窟γ	
出現する敵	セーアコアトル(→P.621)
宝箱の中身	Ⓒパイレーツレリックγ



トレジャースポット：海賊王の潜窟δ	
出現する敵	シードラゴン(→P.621)
宝箱の中身	Ⓓパイレーツレリックδ

ギルガメッシュ・アイランド

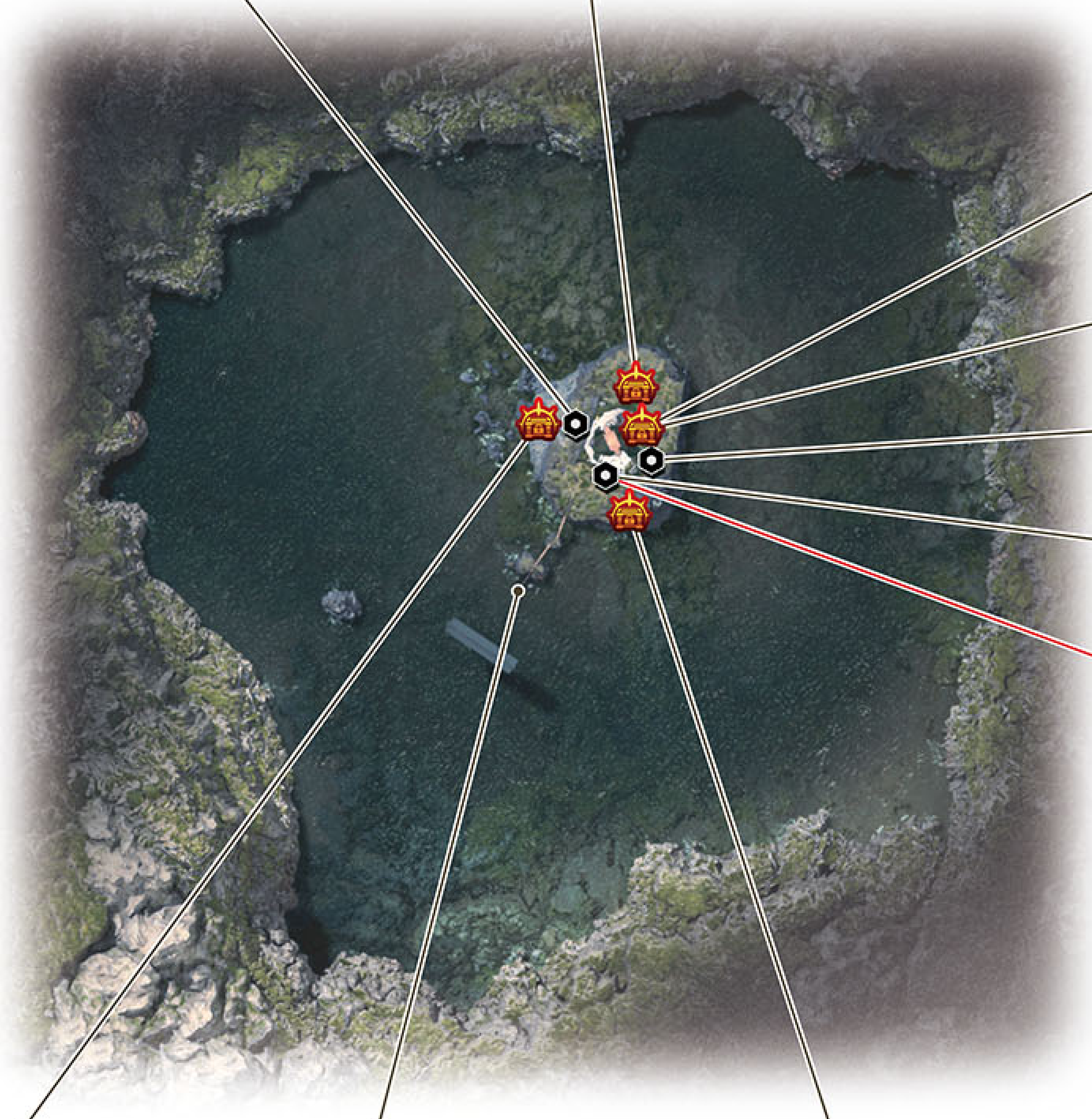


調査レポート❶：ギルガメッシュ庭園（さらばギルガメッシュ）

手順	①エンキ堂 正門に近づく ②調査レポート❷～❹をクリアする ③エンキ堂のなかにいるギルガメッシュに近づく ④ギルガメッシュ（→P.680）を倒す
報酬	『ギルガメッシュ★1』マテリア、クラフトチップ：源氏シリーズ、 『バトルシミュレーター』の「チャレンジ」と「レジェンド」のバトルコースが解放される

調査レポート❹：満月の社（異空間の秘島）

手順	①『オーディン』マテリアと『アレクサンダー』マテリアのレベルを★4にしたあと、鍛えの社を調べて鍛えの儀に挑戦する ②オーディン（→P.676）＋アレクサンダー（→P.677）を倒す



調査レポート❸：月虹の社（源氏の武具）

手順	①『クジャタ』マテリアと『フェニックス』マテリアのレベルを★4にしたあと、鍛えの社を調べて鍛えの儀に挑戦する ②クジャタ（→P.674）＋フェニックス（→P.675）を倒す

調査レポート❷：朧月の社（剣豪の伝承）

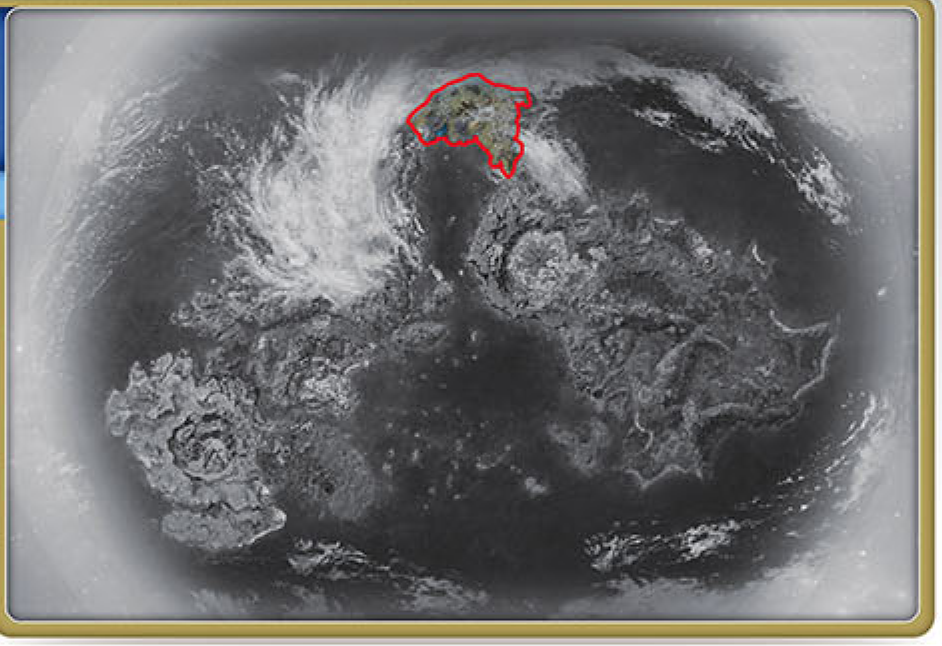
手順	①『タイタン』マテリアと『バハムート改』マテリアのレベルを★4にしたあと、鍛えの社を調べて鍛えの儀に挑戦する ②タイタン（→P.672）＋バハムート改（→P.673）を倒す

採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱
- 【★6】クロム鉱
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト
- 【★5】モスアゲート
- 【★6】クリムゾンタイト
- 【★7】ムーンストーン
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★6】星魔石
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★7】サファイア
- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵
- 【★5】星の神秘
- 【★6】星の祝福
- 【★7】星の啓示

※1……エンキ堂 正門に近づいたあとにマップに登録できる　※2……調査レポートをすべてクリアしたあとに出現する

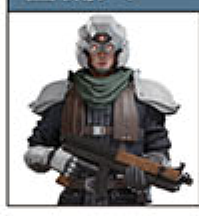
ノースウッドエリア





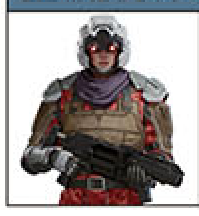
エネミーデータ

警備兵
P.616



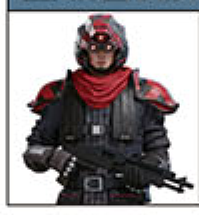
レベル ● 45
HP ● 2840
弱点 ● 炎

上級擲弾兵
P.616



レベル ● 45
HP ● 2840
弱点 ● 炎

上級警備兵
P.622



レベル ● 45
HP ● 3786
弱点 ● 炎

特殊作戦兵
P.622



レベル ● 45
HP ● 5679
弱点 ● 炎

ソルジャー2nd
P.622



レベル ● 45
HP ● 8519
弱点 ● 炎

壊せるオブジェクトの中身

- メガポーション
- ギガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 手榴弾
- モーグリメダル

採取できるクラフト素材

- 【★2】ウッドティンバー
- 【★4】古木の樹皮
- 【★6】神木の心材
- 【★2】メロウオーク
- 【★3】コンドルスギ
- 【★4】シカモアの木
- 【★5】ゴンガマツ
- 【★6】バオバブの木
- 【★7】トネリコの木
- 【★1】月桂樹の葉
- 【★1】ミストシード
- 【★1】セージ
- 【★5】オレガノ
- 【★5】セイントルーシェ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム

INDEX

主要開発スタッフQ&A④



リードテクニカルプログラマー

波能智人 Tomohito Hano

代表作 FFVIIリメイク、キングダム ハーツ HD 2.8 ファイナル チャプター プロローグ、キングダム ハーツIII

Q「テクニカルプログラマー」とは、具体的にどのような作業を行なうのか教えてください。

A フレームレート改善のために、処理負荷の軽減に有効なゲームエンジンの使いかたなどをアドバイスしました。そのほか、ゲームエンジンの最適化、ロード時間とメモリ使用量の改善、プログラマーの作業効率改善のためのゲームエンジン拡張などを行なっております。

Q 対応機種がPS5に変わったことでラクになったこと、難しくなったことはありますか？

A 前作のPS4版はストレージがハードディスクなので読みこみ速度が遅く、データの先読みをかなり手前から行なう必要があって、それにともなうメモリ使用量の増加に苦労しました。PS5はストレージからの読みこみが非常に高速でデータの先読みがほぼ必要なくなったため、メモリ使用量の調整は大幅にラクになったのですが、その作業を行なう開発用PCの読みこみ速度がPS5とかなり差があり、そちらの対処が難しかったです。

Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか？

A 本作は広いワールドをシームレスに結ぶ設計で、メモリ使用量が大きくなることが事前に想定されたことから、従来どおりの作りかたではクオリティアップができないと考え、背景やキャラクターのポリゴン、コリジョン、ナビメッシュ（キャラクターの移動に使うナビゲーション情報）などのデータをかなりこまかな単位で読みこむストリーミング処理を新規に構築しました。この処理を利用することで、メモリ使用量を抑えながらCPU処理時間が最小になるようにしています。

! 自分だけが知っている本作の秘密

本作では、ゲームエンジンをUnreal Engine4で制作していますが、Unreal Engine5からも一部有用な機能を積極的に取りこんでいます。



リードUI&ローカライズプログラマー

毛利岳史 Takeshi Mouri

代表作 FFVIIリメイク、FFXIII、FFXIII-2、プレイオンライン

Q 制作に関わったミニゲームについて、作業が大変だった点はありますか？

A『クイーンズ・ブラッド』のデッキ編集メニューを担当しましたが、Unreal EngineのUIシステムは大量のパーツを生成するのに向いておらず、当初は画面の更新が数秒間停止するほどでした。そのため、カード部分を専用の単一パーツに置きかえて対処しています。

Q プログラマー側から提案したアイデアはありますか？

A 開発当初は、ロケーション移動中のナビゲーションはナビマップ、フィールド移動中はコンパスで固定でした。デバッグ時に歩きながら確認しやすいように、フィールド移動中でもナビマップを表示する機能を用意したところ、オプションとして正式に採用されたんです。

Q ゲームのプログラマーとして、もっとも大切だと思う要素は何でしょう？

A ゲームにかぎりませんが、論理的思考力です。最近はローコード／ノーコード開発（※1）やAIによるコーディングなど、誰でも容易にプログラムを作成できる時代になりましたが、職業プログラマーとのちがいは論理的な思考ができるかどうかだと思います。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A やはり、開発がはじまった直後からコロナ禍で在宅勤務になったことでしょうか。会社が前もって準備を進めていたおかげで、緊急事態宣言が出たあとは即座に対応できました。

! 自分だけが知っている本作の秘密

じつは古代種の神殿は、仕掛けを動かしても実際には回転しておらず、内部的にはひとつの空間に並んだ向きのちがうマップを行き来しているだけなんです。目的地のアイコン表示やマップの階層切りかえなどをメニュー側のシステムで調整して、つじつまを合わせています。



リードシステムプログラマー

北出 智 Satoshi Kitade

代表作 FFVIIリメイク、FFXV、小さな王様と約束の国 FFクリスタルクロニクル

Q 前作と変わっていないように見えて、じつはプログラム的に大きく改善された部分はありますか？

A プレイヤーの歩ける範囲が広がったので、背景の作りかたやデータのあつかいかたを大きく変えました。デザイナーが配置した地面や建物などのデータを専用のプログラムでまとめて、あつかいやすい単位に分けておき、プレイヤーからの距離に応じてそれらを適切に読みこむことで、処理負荷やメモリ消費を抑えています。

Q 前作にはなかったワールドマップを実装するにあたり、もっとも心がけた点は？

A 必要なデータを必要な範囲で読みこむ、という点ですね。ワールドマップがシームレスですから、あちこちのものを読みこんでしまうと混乱しますし、メモリも足りなくなってしまいます。そうならないようにデータを読みこむ範囲を決める仕組みを整備して、プランナーたちにも協力してもらいました。とはいえ、なるべくこれまでと同じ感覚で作れるようにしたかったので、範囲の制限をあまり厳しくせず、自動的な処理でやりくりできるよう、ほかのプログラマーたちと頑張りました。

Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか？

A 本作ではフィールド上で風が吹いていることが多いのですが、じつは、周囲の地形にある程度沿った風向きになっています。ふつうにプレイしていても気づかないところかもしれませんが（笑）。

! 自分だけが知っている本作の秘密

とある春の日曜日、リモート操作中にフリーズした会社のPCをどうしても再起動させたくて開発フロアに向かったところ、フロア内の異様な暑さに驚きました。在宅勤務の環境が整い、起動したままのPCが増えたのが原因だったようです。一部の空調を常時稼働させて、その後の夏は無事に乗り切りました。

※1……コンピュータへの命令文（ソースコード）を、ほとんどまたはまったく書かずに行なう開発手法



エンバイロメントディレクター

三宅貴子

Takako Miyake

代表作 FFVII リメイク、FFIX、FFX、FFXIII、メビウスFF、キングダム ハーツ

Q 今回の背景のテーマがあれば教えてください。

A ミッドガルの「圧迫感」から一転した「解放感」です。

Q ワールドエリアごとに、どのような変化をつけようと考えていましたか？

A 原作のイメージを壊さずに落としこむことを心掛けた結果、ある程度の変化が自然に生じたかと思います。ライティングチームが設定する空気感の変化にも大きく頼らせてもらいました。

Q 一番こだわって制作した部分は？

A たくさんあるなかのひとつとしては、前作で街の人たち（NPC）の生活感の表現が大変好評で手応えもあったため、今作ではさらに力を入れて、チーム全体で生活感を出すというテーマに注力しました。

Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識していた部分はありますか？

A オリジナル版の魅力のひとつとして、ロケーションごとに個性が大きくちがうところがあるので、整合性をとるのが難しくなる側面はありつつも、それぞれの個性をかならず再現するように意識しました。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。

A 蹴ったら動くオブジェクトのなかにカゴなどの入れ物状のものがいくつかあったのですが、キャラクターがすっぽりかぶることができてしまい、だいぶおもしろいダメな見た目になっていました。議論の結果バグとして修正しましたが、修正し忘れたものがあるかも……。

自分だけが知っている本作の秘密

コスモキャニオンなど、かつてセトラの民が住んでいたロケーションには壁画が残されていることがあります。セトラの民の裏設定を踏まえて描かれていますので、雰囲気だけではなく、内容を読み解くことでも楽しんでいただけるかもしれません。



リードエンバイロメントアーティスト

市原麻菜

Mana Ichihara

代表作 FFVII リメイク、FFVII リメイク インターグレード

Q 前作のミッドガルのような建造物と、本作の自然が多彩な環境では、背景の作りやすさに差はありますか？

A 個人的には、人間が考えて組み立てた建造物と人知を超えたところで時間をかけて形成された自然地形を相手にするのであれば、断然前者のほうがやりやすいと思っています。やはり身近なところに参考素材があるものと、画像などでしか情報を得られないものでは、作りこみの差が顕著に出てきてしまいます……。

Q 家具や荷物、看板といった小道具を作成するうえで心がけたことは？

A 休憩ポイントのベンチや自動販売機、壊すとアイテムが出てくる箱などは、神羅とジュノン共和国とでデザインが異なっています。そういった勢力の判別ができそうなものはほかにも各所に配置されているので、「これがここにあるということは……？」と、深読みしてもらうのもおもしろいかもしれません。

Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識した部分は？

A ティファの部屋の例のタンスについては、開発序盤から各セクションで制作をはじめていたので、やっぱり譲れないところだったかなと思います。

Q 意外な意図をこめた部分があれば教えてください。

A 意外ではないかもしれませんが、背景のチェックをしているさいに、絵を描いているおじいさんを見つけて、せっかくだから絵の内容やセリフとリンクするように背景の一部を作りかえるということをやりました。

自分だけが知っている本作の秘密

開発終盤まで、グラスランドエリアから見えるミッドガルがきれいな状態だったので、あわててプレートが崩壊した外見に修正しました。ミッドガルのプレートが崩壊しない、メテオも落ちてこない、そんな世界線もいつか見てみたいですね。



背景アートワークスーパーバイザー

菅原瑞士

Mizushi Sugawara

代表作 FFVII リメイク、FFX、FFXV、サガ フロンティア2、クロノ・クロス

Q 今回の背景アートの制作方針を教えてください。

A オリジナルを尊重して踏襲しつつ、いまの時代や技術に合ったものにリデザインすること。時代の流れによって変わった物事を当時の設定に当てはめ直して、現代の視点で描き直す必要がありました。それに加えて、リアルで緻密に描けるようになったぶん、より説得力のあるデザインにしなければなりません。オリジナルから変化したロケーションもありますが、すべてはこういった理由があっての変化（深化）となっています。

Q 本作独自の場所（ギ族の里、サイドジュノンなど）を制作するうえで、どんなことを心がけていましたか？

A ストーリーや世界観・設定に合わせるのはもちろんとして、「ファイナルファンタジー」にふさわしい世界を描くことを意識しました。それは、どこかにキャッチーな魅力がある風景だと理解しています。ギ族の里で言えば「怖いけど格好いい」とか、ギルガメッシュ・アイランドでは「和風だけど幻想的」のような、多面的に楽しめる場所になるように心がけました。

Q 今回の開発で個人的にチャレンジしたことは？

A クリムゾン・メア改、タイニーブロンコ、バギーといったメカ系のデザインをしたこと。今作独自の仕様に合わせつつオリジナル版の印象を保つのが難しかったですが、楽しんで制作できました。子どものころに戦艦やロボットなどを描き散らしていたのが、いまさらながら役立ちましたね。

自分だけが知っている本作の秘密

コレルエリアではサボテンダーが小型魔晄炉を占拠していますが、初期案ではサボテンダーたちの生態がくわしく描かれる予定でした。勢力拡大を狙って作戦会議や戦闘訓練をしたり、ビーチチェアで優雅にひなたぼっこしたりと、さまざまな案があったんです。



背景アートワークリード
ルコー アレクサンドル　Alexandre Le Corre

代表作 FFVII リメイク インターグレード

Q 今回の背景アートの制作方針を教えてください。
A オリジナル版のイメージはいったん横に置いて、なるべく新しいものを作るつもりで挑みました。最初に原作の『FFVII』の要素をまったく意識せずにデザインを行ない、そのあとにオリジナル版と重ね合わせて、少しずつすき間を埋めるようにアイデアを統合していく、といった感じです。このプロセスを経ることで、オリジナルとリメイクの絶妙なバランスがとれたと思います。
Q 担当したアートでとくに気に入っているものは？
A 古代種の神殿は一番のお気に入りで、物理法則を無視した迷路は作り甲斐がありました。神殿内の絵画や模様などはすべて手描きなんですが、「壁画の間」の絵は1枚ずつこまかく異なっていて、全体でセトラの伝承を表現しています。最終的に、このエリアは3ヵ月ほどの時間を割く大仕事になりました。また、連絡船 第八神羅丸のデザインは作っていて楽しかったですね。オリジナル版とはまったくちがう設定だったので、最初に資料を見たときはいい意味で驚きましたが、おもしろいアイデアをたくさん盛りこめそうだなと思いました。
Q 今回の開発で個人的にチャレンジしたことは？
A テーマが異なる多くのエリアを担当したことです。エリアごとに必要な要素が変わるので、毎回テーマを勉強してゼロからデザインを作る……というのが挑戦でした。ひとつのゲームでこんなにいろいろな物を描いたのははじめてのことで、鍛えられました！

! 自分だけが知っている本作の秘密
古代種の神殿の壁画は、大きな1枚の絵として描くのではなく、個別に作ったキャラクターたちの絵をシールのように配置して制作しました。その手法で、試しにチョコボレースのシーンを壁画として再現してみましたが、残念ながら採用されませんでしたね。



ライティングディレクター
山口威一郎　Iichiro Yamaguchi

代表作 FFVII リメイク、FFXIII、FFXIV、FFXV、キングスグレイブ FFXV

Q 今回のライティングのテーマを教えてください。
A 『FFVII リメイク』はメインのロケーションがミッドガルで、緑や青を基調にしたライティングが中心でした。今作はミッドガル脱出後のストーリーとなるため、前作との対比を強める目的でオレンジを多く使い、ランタンの火なども光源として採用しています。
Q ワールドエリアやロケーションごとに、どのような変化をつけようと考えていましたか？
A 背景がまだ初期の段階からラフのライティングを進めて、各ロケーションの全体的な色味や雰囲気などを確認していきました。それぞれの場所の特色が出るように、火をメイン光源としたり、人工照明をメイン光源としたり、それらをミックスしたりして変化をつけています。
Q 日差しの強い砂漠から地中深い炭坑まで、明暗の差が激しい場所が多くて大変ではなかったですか？
A これは最後まで苦労させられた問題です。暗い室内と明るい屋外では数百～数千倍も明るさがちがうので、意図しない外光が少しでも入ると不自然な明るさになってしまいます。また、暗くて見にくい部分を調整すると、今度はその周囲が明るすぎる状態になってしまうため、ちょうどいいバランスを探っていきました。
Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A ミッドガルというかぎられた場所から抜け出したスケール感のあるロケーションと、それぞれのエリアごとの特色があるライティングを見ていただきたいです！

! 自分だけが知っている本作の秘密
通常、開発の初期には、天球（空のCG）に使用する写真の撮影や資料集めのために各地へ取材に行きます。前作では川崎をはじめとした工場エリアが多かったのですが、今作は千葉や長野、沖縄などに行き、自分たちもクラウドたちと同じように開放的な気分になりました。

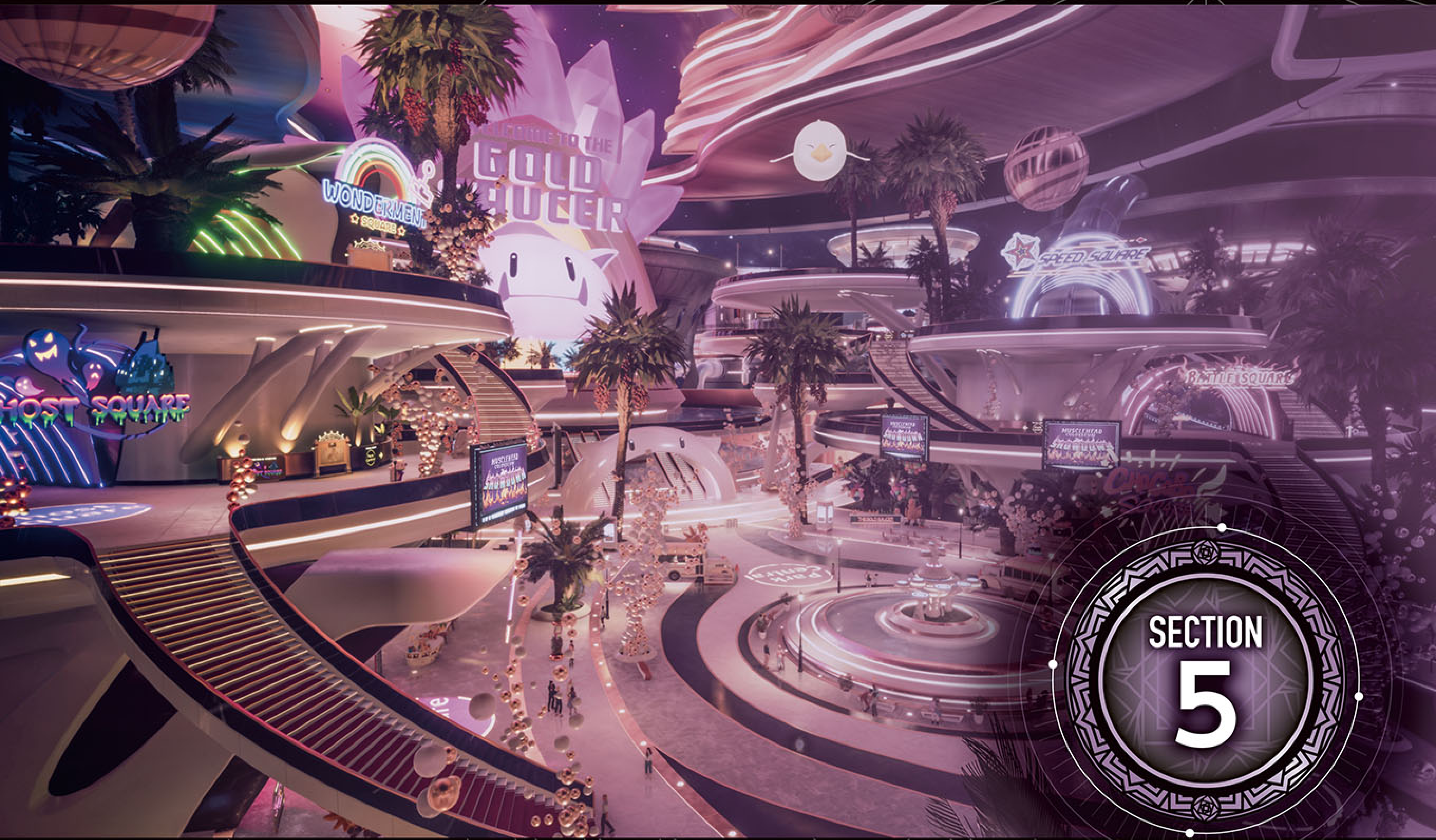


リードライティングアーティスト
邱 亭霓　Ting-Ni Chiu

代表作 FFVII リメイク、テレビアニメ「スナックワールド」、映画「ミュウツーの逆襲 EVOLUTION」

Q ワールドエリアやロケーションごとに、どのような変化をつけようと考えていましたか？
A それぞれの地域の特徴や歴史的背景を考えて、その場所に合うライティングにしています。同じエリアのなかでも、用途がちがう場所ならライトの色や明るさを変えて、異なる雰囲気になるように表現しました。
Q カットシーンのライティングを調整するときに一番気をつけていたことは？
A キャラクターたちがちゃんとその場にいるように感じられること。そのうえで、みんなを格好よくキレイに見せるのを意識してライトを当てていました。
Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識していた部分はありますか？
A オリジナル版の背景では「色」が印象に残っていることを踏まえて、自分が担当したロケーションでは色に気をつけました。たとえば、ジュノンはオリジナル版だと夕日が印象的だったので、本作の夕日の時間帯の場面でも、当時の雰囲気をできるかぎり再現するために太陽光の角度と色味を調整しています。
Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか？
A プランナー担当のカットシーンのライティングには、キャラクターとカメラの距離や位置をボタンひとつで計算し、事前に準備したライティングの設定のなかから適切なものを選んで、自動的にライトを配置する機能を導入しています。また、ゲームをプレイしながら手動でライトを調整できるツールを作ったりもしました。

! 自分だけが知っている本作の秘密
ギ族の里は、肉体を持っていたころのギ族たちが暮らしていた土地なので、住居エリアや祈りを捧げる場所といった、人が集まりそうなところに魂が色濃く漂うような方向性で絵作りを行なっています。



SECTION 5

SUB EVENT & MINI GAME

サブイベント&ミニゲーム

サブイベント&ミニゲーム 1

クイーンズ・ブラッド

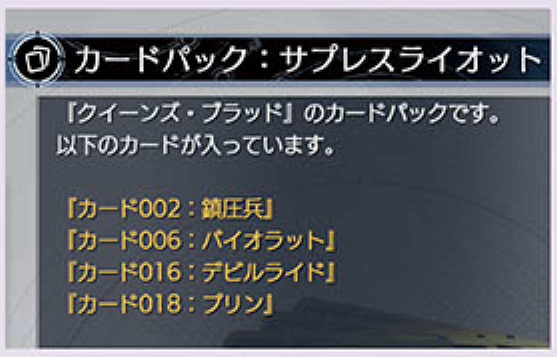


ルール 15枚のカードで編成したデッキを使い、各地のカードバウターと対戦する。3×5マスの盤面に、自分と相手が交互にカードを置いて陣地を広げていき、カードのパワーが多いほうの勝利となる。

遊べる場所	各地
遊べる時期	CHAPTER 2の「仲間の行方」でブロードと話したあと

攻略TIPS 旅を進めるなかでたくさんのカードを集めていこう

デッキに編成できるカードは145種類あり、パワーやスキルなどがそれぞれ異なる。持っているカードの種類が多ければ、さまざまな内容のデッキを編成できるので、右記の方法で新たなカードを入手していこう。なお、新しい種類のカードを入手したときにそれが何枚手に入るかは、カードのレアリティごとにちがい、「ノーマル」だと2枚、「レジェンド」だと1枚となっている。



⬅カードパックには2〜4種類のカードが入っており、購入するとまとめて入手できる。

新たな種類のカードを入手する方法

- 各地のショップでカードパックを購入する
- グラスランドエリア:トゥロンのカードショップで購入する
- 各地にいるカードバウターと対戦して勝つ
- コスタ・デル・ソルで「カード・カーニバル」をクリアする
- ゴールドソーサーで「カードチャレンジ」をクリアする
- ゴールドポイント交換所で交換する
- グラスランドエリアのクエスト❷「奪われたレアカード」をクリアする
- コレルエリアのクエスト❶「躍進のシーサイド・ジョニー」をクリアする

攻略TIPS バウターランクが上がればより強い相手と対戦できる

クイーンズ・ブラッドのプレイヤーには1〜12の「バウターランク」があり、このランクが高いほど強くなる。クラウドのバウターランクは最初は1だが、各地のカードバウターと対戦して勝つとランクが上がっていき、それに応じて下記のような変化が起こるのだ。バウターランクが上がる条件は右の表のとおりで、基本的には対戦で多くの相手を倒していけばいいが、特定のランクでは手ごわいボスバウターを倒す必要がある。

バウターランクが上がることによる変化

- 各地のカードバウターのランクが上がって強くなる(使用するカードの種類も変わる)
- 各地のボスバウターと対戦可能になる
- ゴールドソーサーの「カードチャレンジ」で特定のチャレンジコースが解放される

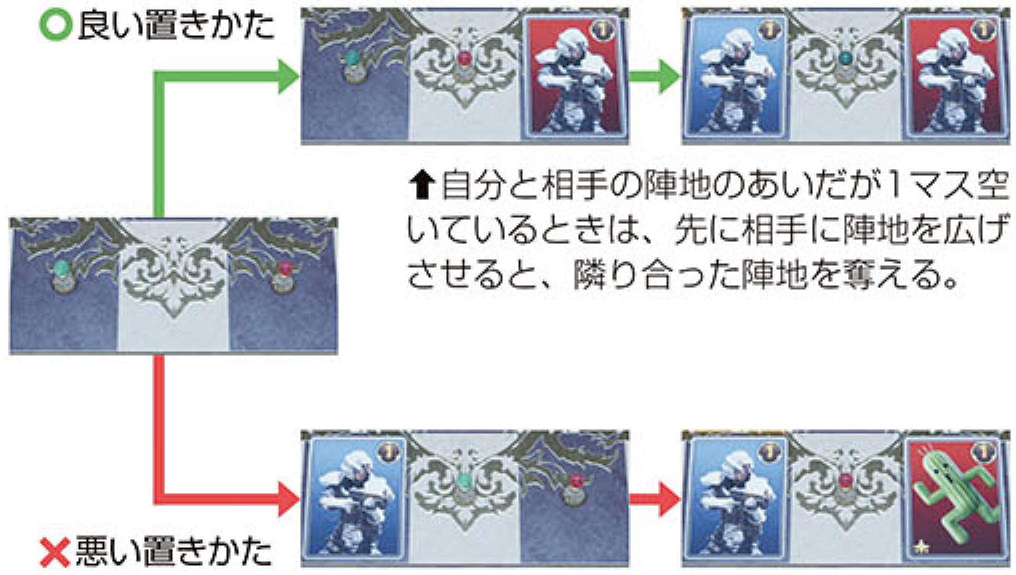
クラウドのバウターランク

ランク	名前	そのランクに上がるための条件
1	戦血の奴隷	——
2	戦血の貧民	● 各地のカードバウター3人に勝つ
3	戦血の平民	● 各地のカードバウター6人に勝つ
4	戦血の従者	● 各地のカードバウター9人に勝つ ● さすらいのカマロに勝つ
5	戦血の騎士	● 各地のカードバウター12人に勝つ
6	戦血の隊長	● 各地のカードバウター15人に勝つ ● 百目のナバラに勝つ
7	戦血の団長	● 各地のカードバウター18人に勝つ
8	戦血の軍師	● 各地のカードバウター21人に勝つ ● ワイズ Type III Ver.2.0に勝つ
9	戦血の侯爵	● 各地のカードバウター24人に勝つ ● レジーに勝つ
10	戦血の君主	● 各地のカードバウター28人に勝つ ● リドラルに勝つ
11	戦血の処刑人	● 各地のカードバウター29人に勝つ ● 混沌の獣(ヴィンセント)に勝つ
12	戦血の英雄	● 黒紅の女王に勝つ

攻略TIPS 相手の陣地を奪うようにカードを置いていくことが重要

クラウドと対戦相手はそれぞれ自分の陣地にしかカードを置けないため、相手の陣地を奪って減らしていけば、戦いはかなり有利になる。できるだけ相手の陣地を奪いつつ、こちらの陣地を奪われないようにカードを配置していこう。右記のことを覚えておけば、陣地を奪われることは少なくなるはずだ。なお、バウターランクが高い相手は、盤面のカードを上書きするカードを使い、空いているマスがなくてもカードを置いてくるので注意が必要。こちらも同様のスキルを持つカードを使うなどして対抗しよう。

自分と相手の陣地が隣り合うときのカードの置きかた



↑自分と相手の陣地のあいだが1マス空いているときは、先に相手に陣地を広げさせると、隣り合った陣地を奪える。

↑自分が先にカードを置いて、陣地を相手の隣のマスまで広げると、直後にその陣地を奪われる恐れがある。

攻略TIPS カードのスキルをうまく組み合わせて強いデッキを作ろう

カードが持つスキルは、別のカードのスキルと組み合わせることによって、より効果的に利用していける。具体的な例は右記のとおりで、うまく組み合わせれば強力なスキルを何度も発動させたり、好きなタイミングで発動させたりできるのだ。強いデッキを作りたいときは、こういったスキルの有効な組み合わせを考えて、編成するカードを選ぶといいだろう。下の表では、CHAPTER 6までのオススメのデッキと、CHAPTER 7以降に使うのにオススメのデッキを紹介しているので、参考にしてほしい。

スキルを活用するためのカードの組み合わせ例

- 「ほかのカードが消滅したときにスキルが発動するカード」と「味方や相手のパワーを下げたり消滅させたりするカード」
- 「自分が消滅したときにスキルが発動するカード」と「味方を上書きして配置できるカード」
- 「味方カードが配置されたときにパワーが上がるカード」と「手札にカードを追加するカード」
- 「配置したときに陣地ランクを2上げるカード」と「強力なスキルを持つランク3のカード」

メインストーリーの時期ごとのオススメのデッキ

	CHAPTER 6までのオススメのデッキ	CHAPTER 7以降のオススメのデッキ(※1)
デッキの内容	● 001：警備兵×2 ● 012：サボテンダー×2 ● 014：ケツァルコアトル ● 024：ゼムゼレット ● 107：チョコボ&モーグリ ● 008：カームファング×2 ● 013：カスタネッツ×2 ● 020：アークドラゴン×2 ● 025：ネロスフェロス ● 111：マジックポット	● 001：警備兵×2 ● 022：ブルモーター×2 ● 035：トンベリキング×2 ● 040：サーチャクラウン×2 ● 010：マンドラゴラ×2 ● 027：マインドフレア×2 ● 037：スウェルフロート×2 ● 110：モーグリーズ
解説	陣地をできるだけ広げつつ、サボテンダーやカスタネッツなどのスキルで味方カードを強化していく。陣地ランクが3になったマスにはマジックポットを置き、複数のカードのパワーを上げよう。アークドラゴンのスキルは、パワー3以下の相手カードを消滅させたうえで、そのマスを味方の陣地として奪えるのでとても便利だ	マインドフレアの弱体化のスキルを利用し、パワー1の味方カードを消滅させてトンベリキングを強化していくのが狙い。マンドラゴラ、サーチャクラウン、モーグリーズは、スキルの効果でパワー1のカードを手札に加えられるので、トンベリキングのスキルをくり返し発動できる。相手がパワーの高いカードを置いてきた場合は、ブルモーターやスウェルフロートのスキルで弱体化させるといい

※1……メインストーリーを進めて「055：モルボルグレート、087：バレット、123：ギ・ナタタク」を入手できたら、「022：ブルモーター×2、110：モーグリーズ」と入れかえていく。また、黒紅の女王との対戦では「027：マインドフレア×2」のかわりに「039：コカトリス×2」を入れる

『クイーンズ・ブラッド』の報酬

各地にいるカードバウターとの対戦で勝ったときや、「カード・カーニバル」などをクリアしたときは、新たな種類のカードが手に入る。また、ゴールドソーサーの「カードチャレンジ」ではゴールドポイントも入手可能だ。

INDEX

カードバウターリスト

※バウターランクが「1～11」のバウターは、クラウドの勝利数に応じてバウターランクが上がっていく

名前	バウターランク	場所	報酬のカード	対戦できるようになる条件
腹話術師のネネ	1～11	カーム(→P.346)	012：サボテンダー	(なし)
泣き虫のシェド	1～11	カーム(→P.346)	013：カスタネッツ	(なし)
鉄壁のジーヴル	1～11	カーム(→P.346)	017：スクリーマー	(なし)
ツインズのムーア(※1)	1～11	アンダージュノン(→P.355)	021：オーガ	(なし)
船乗りのイザベラ	1～11	アンダージュノン(→P.355)	096：シヴァ	(なし)
一本釣りのゾガン	1～11	アンダージュノン(→P.356)	024：ゼムゼレット	(なし)
流しのニール	1～11	サイドジュノン(→P.357)	030：重火兵	(なし)
反神羅青年団のミザリー	1～11	サイドジュノン(→P.357)	027：マインドフレア	(なし)
溺愛のドカッチャ	1～11	コスタ・デル・ソル(→P.370)	074：ファニーフェイス	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れる
新人モデルのリアナ	1～11	コスタ・デル・ソル(→P.370)	077：ヴァリアントレイリー	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れる
太陽の子マコイ	1～11	コスタ・デル・ソル(→P.370)	079：ソルジャー2nd	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れる
ドッグファイターのロルフ	1～11	北コレル(→P.372)	039：コカトリス	(なし)
アウトサイダーのビーガ(※2)	1～11	北コレル(→P.372)	041：ボム	(なし)
絡み酒のラム	1～11	アンダーソーサー(→P.376)	043：デスクロー	(なし)
不動のポピーノ	1～11	アンダーソーサー(→P.376)	047：ジョーカー	(なし)
バウター・ダス	1～11	アンダーソーサー(→P.376)	042：グリード	(なし)
のんびり農家のザジ	1～11	ゴンガガ村(→P.387)	055：モルボルグレート	(なし)
俊足のオスカー	1～11	ゴンガガ村(→P.387)	059：グリフォン	(なし)
元傭兵のロビン	1～11	コスモキャニオン(→P.396)	051：インセクトキマラ	(なし)
メンターのカディナ	1～11	コスモキャニオン(→P.397)	066：トゥーサイド	(なし)
饒舌のバーンズ	1～11	コスモキャニオン(→P.397)	061：アラクラン	(なし)
サボりの達人ターナー	1～11	ニブルヘイム(→P.405)	068：バルロン	(なし)
黒マントのデイル	1～11	ニブルヘイム(→P.405)	071：ダブルブレイン	(なし)
▼ボスバウター				
さすらいのカマロ	4	サイドジュノン(→P.357)	113：ミドガルズオルム	クラウドがバウターランク3になる
百目のナバラ	5	北コレル(→P.372)	038：バグナドラナ	クラウドがバウターランク5になる
ワイズ Type III Ver.2.0	6	アンダーソーサー(→P.376)	056：グランガラン	クラウドがバウターランク7になる
レジー	7	ゴンガガ村(→P.387)	053：ヘビータンク	クラウドがバウターランク8になる
リドラル(※3)	8	ゴールドソーサー(→P.374)	097：ラムウ	クラウドがバウターランク9になる
混沌の獣(ヴィンセント)	9	神羅屋敷(→P.277)	144：翠玉の魔女	クラウドがバウターランク10になる
黒紅の女王	12	ゴンガガエリア(→P.386)	145：黒紅の女王	クラウドがバウターランク11になる

▼メインストーリーやクエスト中に対戦できるカードバウター(対戦で勝ってもクラウドの勝利数は増えない)
※難易度がHARDのときはバウターランクがすべて「12」になる(ゴールドソーサーのレッドXIIIをのぞく)

名前	バウターランク	場所	報酬のカード	対戦できる場面やクエスト
ヴァル	1	カーム(→P.346)	(なし)	グラスランドエリアのクエスト❷「奪われたレアカード」
ビルゴ	2	カーム(→P.347)	(なし)	
トゥロン	3	グラスランドエリア(→P.340)	(なし)	
ワイズ Type III	1	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会の第1ラウンド
フレッサー	1	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	
ティファ	2	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会の第2ラウンド
エアリス	2	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	
バレット	2	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	
マダム・マム	3	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会の第3ラウンド
アニヤン	3	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	
チャドリー	4	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会の第4ラウンド
レジー	5	連絡船 第八神羅丸(→P.188)	(なし)	CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会の決勝戦
レッドXIII	5	連絡船 第八神羅丸(→P.186)	(なし)	CHAPTER 5で行なわれるクイーンズ・ブラッド大会のエキシビションマッチ
レッドXIII	10	ゴールドソーサー(→P.375)	(なし)	CHAPTER 12の「ディオを探せ」でディオと話したあと
神羅課長	12	ゴールドソーサー(→P.375)	142：究極の遊び人	コレルエリアのクエスト❾「遊び人からの挑戦状」

※1……弟と兄の2回連続で対戦し、クラウドが敗北した場合は3ギル払う　※2……クラウドが敗北した場合は7ギル払う
※3……クラウドが勝利したあとは「ゴーストバウター」に変わる

特殊なカードバウト❶

カード・カーニバル

遊べる場所	コスタ・デル・ソル：メインストリート
遊べる時期	CHAPTER 6の「武器は持ち込み禁止」でフラダンサーと話したあと

カードの枚数が3～7枚の専用デッキを使って勝利を目指すカードバウト。基本的なルールは通常の対戦と同じだが、相手カードが最初から盤面にすべて配置されており、手札を置く手順を考えるパズル的な内容となっている。スキルの効果をうまく使って、勝利までの道筋を見つけ出そう。



⬅自分が使えるのは最初に持っている手札のみで、相手も新たなカードを置かない。

カード・カーニバルのチャレンジコース

※手順にある「上段1」などの表記は、カードを置く盤上の「縦の段(上段、中段、下段)の左から何マス目か」を示す

ランクと名前	クリア時の報酬	専用デッキの内容
▼カードパズル初級		
①【期間限定】コスタでアモール1回戦(スリーカード・オンリー)	023：フォーミュラ×2	015：ズー、023：フォーミュラ、014：ケツァルコアトル
	手順▶①下段3にフォーミュラ　②上段1にズー　③中段2にケツァルコアトル	
②【期間限定】コスタでアモール2回戦(チョコボでスコアオールイン)	109：ファンシーチョコボ	107：チョコボ＆モーグリ、108：デブチョコボ、109：ファンシーチョコボ
	手順▶①下段1にデブチョコボ　②下段3にファンシーチョコボ　③下段2にチョコボ＆モーグリ	
③【期間限定】コスタでアモール3回戦(モーグリーズのいたずら大作戦)	110：モーグリーズ(※4)	110：モーグリーズ、008：カームファング、023：フォーミュラ
	手順▶①中段1にモーグリーズ　②下段2にモーグリーズ2号　③中段2にフォーミュラ　④上段1にモーグリーズ3号　⑤下段1にカームファング	
▼カードパズル上級		
④キッス＆サボテンダー(※5)	031：ニードルキッス×2	012：サボテンダー、031：ニードルキッス×2、014：ケツァルコアトル
	手順▶①上段2にサボテンダー　②上段3にニードルキッス　③中段3にニードルキッス　④下段3にケツァルコアトル	
⑤シーデビル・マスター(※5)	032：シーデビル×2	001：警備兵、010：マンドラゴラ×2、032：シーデビル×2
	手順▶①下段2に警備兵　②中段2にシーデビル　③下段1にシーデビル　④下段2にマンドラゴラ　⑤下段2にマンドラゴラの仲間　⑥下段2にマンドラゴラ　⑦下段2にマンドラゴラの仲間	
⑥トンベリキングの死闘(※5)	035：トンベリキング×2	004：ズー×2、035：トンベリキング、027：マインドフレア、022：ブルモーター×2
	手順▶①上段2にズー　②下段2にズー　③中段3にトンベリキング　④中段1にマインドフレア　⑤上段1にブルモーター　⑥下段1にブルモーター	
⑦ワンショットキル(※6)	119：ダイン	119：ダイン、028：サーチアイ、037：スウェルフロート、041：ボム×2
	手順▶①下段4にサーチアイ　②下段3にスウェルフロート　③上段4にボム　④中段5にボム　⑤中段1にダイン	
⑧ギ族の呪い(※6)	123：ギ・ナタタク	002：鎮圧兵、013：カスタネッツ、063：デザートサハギン、036：パンプキンホッグパイ、059：グリフォン、062：ジャバウォック、123：ギ・ナタタク
	手順▶①上段2にデザートサハギン　②中段1にパンプキンホッグパイ　③中段2にジャバウォック　④下段2にカスタネッツ　⑤下段1に鎮圧兵　⑥下段1にグリフォン　⑦中段2にギ・ナタタク	
▼メモリアル(CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに追加される)		
④クラウド・チャレンジ	086：クラウド	001：警備兵、086：クラウド、143：セフィロス
	手順▶①下段2に警備兵　②中段2にクラウド　③中段4にセフィロス	
④バレット・チャレンジ(※7)	087：バレット	006：バイオラット、036：パンプキンホッグパイ、041：ボム、051：インセクトキマラ、087：バレット
	手順▶①上段2にバイオラット　②下段2にパンプキンホッグパイ　③中段2にボム　④中段2にインセクトキマラ　⑤中段3にバレット	
④ティファ・チャレンジ(※7)	088：ティファ	012：サボテンダー、022：ブルモーター、031：ニードルキッス、088：ティファ、059：グリフォン
	手順▶①上段1にサボテンダー　②中段2にニードルキッス　③中段3にティファ　④下段2にブルモーター　⑤下段2にグリフォン	
④エアリス・チャレンジ(※7)	089：エアリス	010：マンドラゴラ、075：ジャッジ、089：エアリス、102：リヴァイアサン
	手順▶①上段2にエアリス　②上段3にリヴァイアサン　③上段1にマンドラゴラ　④下段2にマンドラゴラの仲間　⑤下段3にジャッジ	

※4……CHAPTER 6の「ビーチの黒マント」ではアモールカード：クラウドも手に入る
※5……「【期間限定】コスタでアモール3回戦」をクリアするか、CHAPTER 7を開始したあとに追加される
※6……CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに追加される
※7……その仲間の好感度が49以下(➡P.702)だと解放されない

次ページへつづく

カード・カーニバル(つづき)

ランクと名前	クリア時の報酬	専用デッキの内容
4 レッドXIII・チャレンジ(※1)	090:レッドXIII	036:パンプキンホッグパイ、065:ストーンゴーレム×2、090:レッドXIII、067:ギ族の亡霊 手順 ①中段2にパンプキンホッグパイ ②下段3にレッドXIII ③上段2にストーンゴーレム ④中段3にストーンゴーレム ⑤中段2にギ族の亡霊
4 ユフィ・チャレンジ(※1)	091:ユフィ	058:キキキアチョ×2、013:カスタネッツ、031:ニードルキッス、041:ボム、091:ユフィ 手順 ①上段1にキキキアチョ ②下段1にキキキアチョ ③下段3にカスタネッツ ④上段3にニードルキッス ⑤中段3にボム ⑥中段3にユフィ
4 ケット・シー・チャレンジ	092:ケット・シー	092:ケット・シー、135:チョコボジョッキー、136:宇宙騎士、141:ディオ園長、139:LOVELESS 手順 ①上段2にケット・シー ②下段1に宇宙騎士 ③上段1にチョコボジョッキー ④中段1にモーグリ ⑤下段2にディオ園長 ⑥中段2にLOVELESS
4 シド・チャレンジ	093:シド	093:シド、041:ボム、138:スカイホイール、051:インセクトキマラ 手順 ①下段1にシド ②上段1にタイニーブロンコ ③下段2にスカイホイール ④中段4にボム ⑤中段4にインセクトキマラ
4 ヴィンセント・チャレンジ	094:ヴィンセント	074:ファニーフェイス、072:ブラックバット×2、094:ヴィンセント 手順 ①中段2にヴィンセント ②上段2にブラックバット ③上段1にファニーフェイス ④下段2にブラックバット ⑤中段2にガリアンビースト
▼スキルリドル		
3 パワーダウンスキルを学ぼう(※2)	(なし)	020:アークドラゴン×2、014:ケツァルコアトル 手順 ①下段2にアークドラゴン ②下段3にアークドラゴン ③中段2にケツァルコアトル
4 スキルチェインを学ぼう(※3)	(なし)	012:サボテンダー、050:バジガンディ、048:タッチミー 手順 ①下段2にタッチミー ②上段2にバジガンディ ③上段1にサボテンダー
5 パワーダウンチェインを学ぼう(※3)	(なし)	063:デザートサハギン、061:アラクラン、062:ジャバウォック、074:ファニーフェイス 手順 ①上段2にデザートサハギン ②下段2にアラクラン ③上段1にファニーフェイス ④中段2にジャバウォック
6 上書き配置スキルを学ぼう(※3)	(なし)	014:ケツァルコアトル、054:グランドホーン、052:ギガントード 手順 ①上段2にグランドホーン ②中段2にケツァルコアトル ③下段2にギガントード
7 上書き配置スキル応用編を学ぼう(※3)	(なし)	012:サボテンダー、031:ニードルキッス、059:グリフォン 手順 ①上段1にサボテンダー ②中段2にニードルキッス ③下段2にグリフォン

※1……その仲間の好感度が49以下(→P.702)だと解放されない
※2……「【期間限定】コスタでアモール3回戦」をクリアするか、CHAPTER 7を開始したあとに追加される
※3……CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れたあとに追加される

特殊なカードバウト2

カードチャレンジ

遊べる場所 ゴールドソーサー:ワンダースクエア

遊べる時期 CHAPTER 8の「ベッドで休もう」でベッドを調べて休んだあと

手札に特殊なカードが追加されたり、初期陣地の位置やランクが通常とはちがったりするなど、独自のルールが加わったカードバウト。自分で編成したデッキが使えるので、挑戦するチャレンジコースのルールに有効なカードを入れておくといい。

サバイバルチャレンジの特徴

- ひとつのデッキを使って3または5ラウンドの対戦を連続で行ない、合計スコアで勝敗が決まる
- ラウンド終了後は盤面のカードや陣地が初期状態になり、つぎのラウンドへ手札が引き継がれる
- 一部のラウンドでは、最初から特定のカードが置かれていたり、初期陣地の位置やランクが通常とは異なったりする
- サボテンダーボックス、チャドリーボックス、召喚獣ボックスがあるレーンで勝利すると、ボックスに対応するカードが手札に追加される

ルールごとの攻略のコツ

ルール	特徴と攻略のコツ
サポートバウト	開始時に特定のカードが手札に追加されること以外は、通常のカードバウトと同じ。自分の好きなデッキを使い、追加されるカードも活用していこう
トリックボード	初期陣地の位置やランクが変わったり、盤面に強力なカードが最初から置かれていたりする。自陣の位置が通常と異なる「バックアタック」などのコースでは、左側へ陣地を広げられるカードが役に立つ
サバイバルチャレンジ	左記の特徴があり、難易度が非常に高い。どんな状況にも対応できるよう、さまざまなスキルのカードをデッキに入れよう(下記参照)。サボテンダーボックスなどが盤面にある場合は、できるだけそのレーンで勝利して追加のカードを入手したい **サバイバルチャレンジで勝つためのデッキの例** ● 012:サボテンダー×2 ● 013:カスタネッツ×2 ● 024:ゼムゼレット ● 031:ニードルキッス×2 ● 033:ビーチブラグ ● 056:グランガラン×2 ● 088:ティファ ● 092:ケット・シー ● 093:シド ● 096:シヴァ ● 110:モーグリーズ

「ゴールドソーサー初級」と「ゴールドソーサー上級」のチャレンジコース

ランクと名前	ルールの内容	クリア時の報酬 初回	クリア時の報酬 2回目以降
▼ゴールドソーサー初級			
3 サポートバウト：ランドランカーズ	開始時に「ジャボテンダー」が手札に2枚追加される	114：ミスリルゴーレム、ゴールドポイント×50	ゴールドポイント×25
3 サポートバウト：マーベラスサポーター	開始時に「サボテンダー」が手札に2枚追加される	116：セイザースネイル、ゴールドポイント×60	ゴールドポイント×30
	解放条件▶「サポートバウト：ランドランカーズ」をクリアする		
4 トリックボード：バックアタック	自分と相手の初期陣地の位置が入れかわった状態ではじまる	117：ヘリガンナーカスタム、ゴールドポイント×70	ゴールドポイント×35
	解放条件▶「サポートバウト：マーベラスサポーター」をクリアする		
5 サポートバウト：無慈悲なるチャドリー	開始時に「チャドリー」が手札に1枚追加される	118：ギガトリス、ゴールドポイント×90	ゴールドポイント×45
	解放条件▶「トリックボード：バックアタック」をクリア、かつクラウドがバウターランク5になる		
5 トリックボード：イフリートの猛火	盤面中央に「イフリートポリゴン」が置かれた状態ではじまる	112：マテリアキーパー、ゴールドポイント×120	ゴールドポイント×60
	解放条件▶「サポートバウト：無慈悲なるチャドリー」をクリア、かつクラウドがバウターランク5になる		
▼ゴールドソーサー上級			
6 トリックボード：ブレイブリーウォー	自分と相手の初期陣地がランク2～3の状態ではじまる	121：サンプル：H1024、ゴールドポイント×140	ゴールドポイント×70
	解放条件▶CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れる		
7 サポートバウト：MAI降臨	開始時に「MAI」が手札に3枚追加される	120：トードエボルブ、ゴールドポイント×160	ゴールドポイント×80
	解放条件▶「トリックボード：ブレイブリーウォー」をクリア、かつクラウドがバウターランク7になる		
7 トリックボード：はさみうち	自分の陣地が中央に、相手の陣地が左右にある状態ではじまる	122：クリムゾン・メア改、ゴールドポイント×180	ゴールドポイント×90
	解放条件▶「サポートバウト：MAI降臨」をクリア、かつクラウドがバウターランク7になる		
9 トリックボード：天変地異	自分の陣地が下段、相手の陣地が上段にあり、それぞれ「アレクサンダー」が置かれた状態ではじまる	124：ロストナンバー、ゴールドポイント×210	ゴールドポイント×105
	解放条件▶「トリックボード：はさみうち」をクリア、かつクラウドがバウターランク9になる		
9 トリックボード：背水の陣	自分と相手の初期陣地が2マス（ランク2）で、盤面中央に「イフリートポリゴン」が置かれた状態ではじまる	132：ルーファウス、ゴールドポイント×240	ゴールドポイント×120
	解放条件▶「トリックボード：天変地異」をクリア、かつクラウドがバウターランク9になる		

「サバイバルチャレンジ」のチャレンジコース

ランクと名前	ルールのおもな内容	クリア時の景品 ターゲットスコア	クリア時の景品 景品
5 サバイバルビギニング	●3ラウンド連続で対戦して合計スコアを競う ●各ラウンドの開始時にデッキからカードを5枚引く ●ラウンド中はデッキからカードを引けない ●ラウンド1の開始時に「ジャボテンダー」が手札に2枚追加される ●ラウンド1は盤面の中央に「サボテンダーボックス」がある ●ラウンド2～3は盤面の中央に「シヴァポリゴン」や「イフリートポリゴン」が置かれた状態ではじまる	金賞 50点	初回 ゴールドポイント×120 2回目 ゴールドポイント×60
		銀賞 30点	初回 ゴールドポイント×90 2回目 ゴールドポイント×45
		銅賞 10点	初回 143：セフィロス 2回目 ゴールドポイント×35
9 サバイバルエクストリーム	●3ラウンド連続で対戦して合計スコアを競う ●各ラウンドの開始時にデッキからカードを5枚引く ●ラウンド中はデッキからカードを引けない ●ラウンド1の開始時に「ジャボテンダー」が手札に2枚追加される ●ラウンド1は盤面の中央に「サボテンダーボックス」や「チャドリーボックス」がある ●ラウンド1～3は相手の陣地に「107：チョコボ＆モーグリ」や「136：宇宙騎士」や「141：ディオ園長」が置かれた状態ではじまる	金賞 70点	初回 ゴールドポイント×240 2回目 ゴールドポイント×120
		銀賞 50点	初回 ゴールドポイント×210 2回目 ゴールドポイント×105
		銅賞 10点	初回 102：リヴァイアサン 2回目 ゴールドポイント×90
	解放条件▶「サバイバルビギニング」をクリア、かつクラウドがバウターランク9になる		
アルティメットサバイバル	●5ラウンド連続で対戦して合計スコアを競う ●ラウンド1～3は開始時にカードを5枚引く ●ラウンド中はデッキからカードを引けない ●ラウンド1の開始時に「ジャボテンダー」が手札に2枚追加される ●ラウンド1～3は盤面の中央に「サボテンダーボックス」などがある ●ラウンド1、3、5は相手の陣地に「136：宇宙騎士」や「114：ミスリルゴーレム」や「145：黒紅の女王」が置かれた状態ではじまる ●ラウンド2、4は盤面の中央に「イフリートポリゴン」や「シヴァ」が置かれた状態ではじまる ●ラウンド2、4、5は初期陣地の位置またはランクが通常と異なる	金賞 100点	初回 ゴールドポイント×270 2回目 ゴールドポイント×135
		銀賞 80点	初回 ゴールドポイント×240 2回目 ゴールドポイント×120
		銅賞 10点	初回 104：バハムート 2回目 ゴールドポイント×105
	解放条件▶「サバイバルエクストリーム」をクリア、かつクラウドがバウターランク12になる		

クイーンズ・ブラッド カードリスト

リストの見かた

No.❶	名前❷	ランク❸	パワー❹	スキル❺	入手方法❻
25	ネロスフェロス	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	店カードパック：クレイジードライバー

❶**No.**……カードの番号。番号がないカード(カードバウト中にのみ登場するもの)は「—」を記載している。
❷**名前**……カードの名前。
❸**ランク**……カードのランク。「↓」は、味方カードを上書きして配置するカードであることを示す。
❹**パワー**……カードのパワー。
❺**スキル**……カードが持つスキルの効果。
❻**入手方法**……そのカードを入手する方法。マークの意味は以下のとおり。なお、カードは1種類につき1回しか入手できない。

店…そのカードが入っているカードパックの名前、またはそのカードを販売しているショップ
対戦…対戦で勝利したときにそのカードがもらえるカードバウター
サブ…そのカードが手に入るサブイベントやミニゲーム
他…上記以外の入手方法

No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
▼ノーマルのカード					
1	警備兵	1	1	(なし)	他初期所持
2	鎮圧兵	2	3	(なし)	店カードパック：サプレスライオット
3	擲弾兵	2	1	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを4下げる	店カードパック：ワイルドルフィアン
4	ジュノンスイーパー	2	2	(なし)	他初期所持
5	クイーンビー	1	1	(なし)	他初期所持
6	バイオラット	2	2	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを3下げる	店カードパック：サプレスライオット
7	レブリコン	1	2	(なし)	他初期所持
8	カームファング	1	2	(なし)	他初期所持
9	ムー	2	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを1上げる	他初期所持
10	マンドラゴラ	1	1	このカードが配置されたとき、手札に「マンドラゴラの仲間」を追加する	店カードパック：ワイルドルフィアン

No.001


No.002


No.003


No.004


No.005


No.006

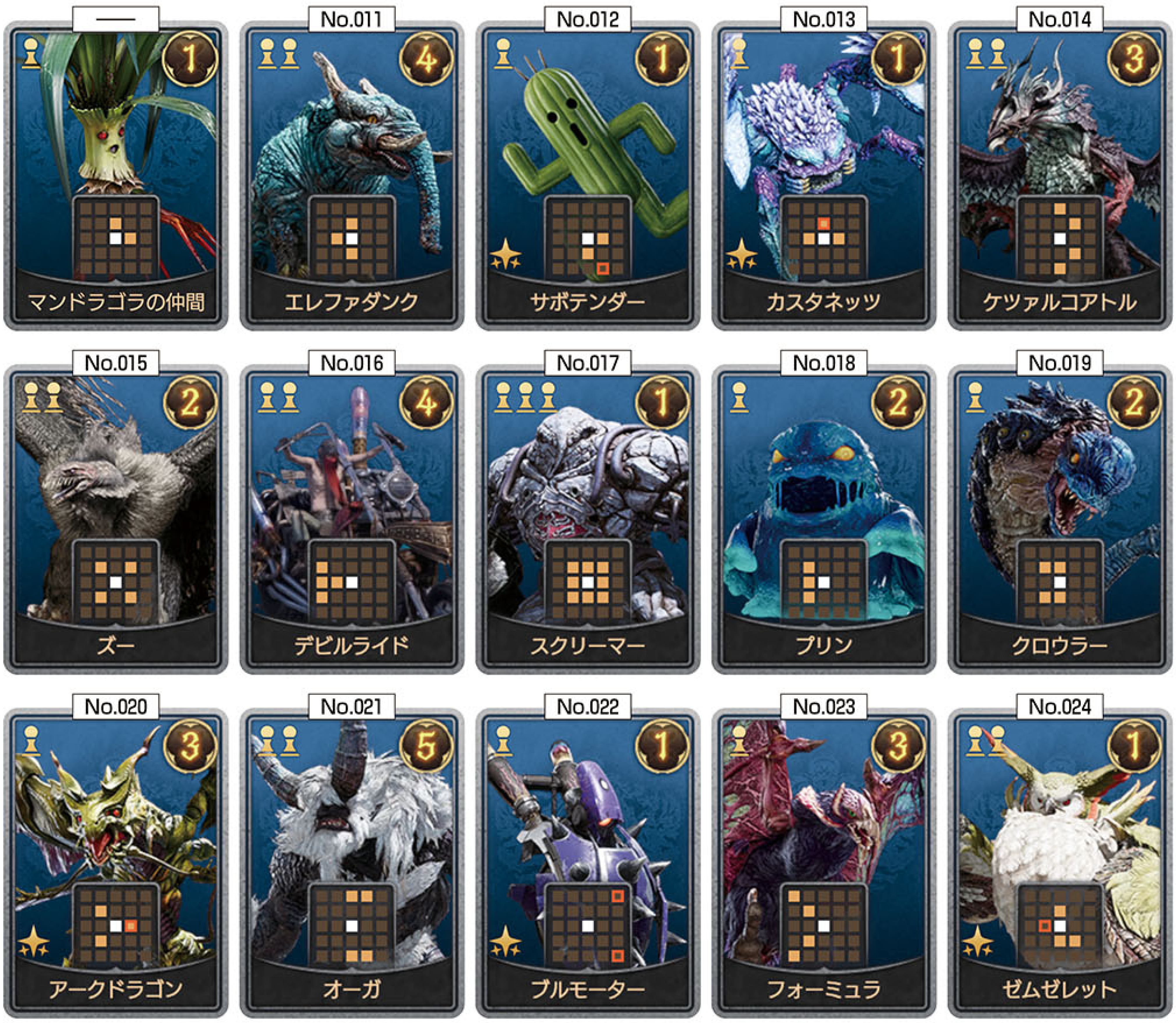

No.007


No.008


No.009


No.010


No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
—	マンドラゴラの仲間	1	1	(なし)	(マンドラゴラを配置すると手札に追加される)
11	エレファダンク	2	4	(なし)	他 初期所持
12	サボテンダー	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	対戦 腹話術師のネネ
13	カスタネッツ	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	対戦 泣き虫のシェド
14	ケツァルコアトル	2	3	(なし)	店 カードパック：ワイルドルフィアン
15	ズー	2	2	(なし)	店 カードパック：ワイルドルフィアン
16	デビルライド	2	4	(なし)	店 カードパック：サプレスライオット
17	スクリーマー	3	1	(なし)	対戦 鉄壁のジーヴル
18	プリン	1	2	(なし)	店 カードパック：サプレスライオット
19	クロウラー	1	2	(なし)	店 カードパック：フューリーリッパー
20	アークドラゴン	1	3	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを3下げる	店 カードパック：フューリーリッパー
21	オーガ	2	5	(なし)	対戦 ツインズのムーア
22	ブルモーター	1	1	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを3下げる	店 カードパック：クレイジードライバー
23	フォーミュラ	1	3	(なし)	サブ カード・カーニバル
24	ゼムゼレット	2	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	対戦 一本釣りのゾガン



No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
25	ネロスフェロス	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	店カードパック：クレイジードライバー
26	キャッパワイヤ	1	3	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	店カードパック：フューリーリッパー
27	マインドフレア	2	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	対戦反神羅青年団のミザリー
28	サーチアイ	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1上げる	店カードパック：クレイジードライバー
29	ヘルハーレーVR2	3	5	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを3下げる	店カードパック：クレイジードライバー
30	重火兵	1	3	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを3下げる	対戦流しのニール
31	ニードルキッス	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	サブカード・カーニバル
32	シーデビル	3	1	味方カードが手札から配置されたとき、このカードのパワーが1上がる	サブカード・カーニバル
33	ビーチプラグ	2	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを4上げる	店カードパック：パイレーツプレデター
34	クラウンランス	2	2	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを2下げる	店カードパック：パイレーツプレデター
35	トンベリキング	2	1	味方カードが消滅したとき、このカードのパワーが2上がる	サブカード・カーニバル
36	パンプキンホッグパイ	1	1	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	店カードパック：ミステリービースト
37	スウェルフロート	1	1	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4下げる	店カードパック：ミステリービースト
38	バグナドラナ	3	2	相手カードが手札から配置されたとき、このカードのパワーが1上がる	対戦百目のナバラ
39	コカトリス	2	3	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードを消滅させる	対戦ドッグファイターのロルフ



No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
40	サーチャクラウン	1	1	このカードが消滅したとき、手札に「サーチャクラウンの仲間」を追加する	店カードパック：ミステリービースト
—	サーチャクラウンの仲間	1	1	（なし）	（サーチャクラウンが消滅すると手札に追加される）
41	ボム	2	2	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4下げる	対戦アウトサイダーのビーガ
42	グリード	2	4	（なし）	対戦バウター・ダス
43	デスクロー	1	2	相手カードが消滅したとき、このカードのパワーが1上がる	対戦絡み酒のラム
44	ランドウォーム	3	5	相手カードが消滅したとき、このカードのパワーが2上がる	店カードパック：ジャイアントスイング
45	スペンサー	2	3	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	店カードパック：ジャイアントスイング
46	キマイラ	2	4	パワーが下がっている相手カード1枚につき、このカードのパワーが2上がる	店カードパック：ジャイアントスイング
47	ジョーカー	2	2	味方・相手カードが消滅したとき、このカードのパワーが1上がる	対戦不動のポピーノ
48	タッチミー	1	2	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる（この効果は1回しか発動しない）	店カードパック：フォレストシークレット
49	フラワープラング	1	1	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを2上げる	店カードパック：フォレストシークレット
50	バジガンディ	2	4	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを2下げる（この効果は1回しか発動しない）	店カードパック：フォレストシークレット
51	インセクトキマラ	↓	2	味方カードを上書きして配置できる	対戦元傭兵のロビン
52	ギガントード	↓	3	味方カードを上書きして配置できる	店カードパック：フォレストシークレット
53	ヘビータンク	3	5	このカードが配置されたレーンが勝利したとき、獲得するスコアが10増える	対戦レジー



No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
54	グランドホーン	↓	3	味方カードを上書きして配置できる	店 カードパック：ジャイアントスイング
55	モルボルグレート	3	3	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを6下げる	対戦 のんびり農家のザジ
56	グランガラン	3	3	このカードが配置されたとき、手札に「コグランガラン」を追加する	対戦 ワイズ Type III Ver.2.0
—	コグランガラン	2	2	このカードが配置されたとき、手札に「マゴグランガラン」を追加する	(グランガランが配置されると手札に追加される)
—	マゴグランガラン	1	1	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを5下げる	(コグランガランが配置されると手札に追加される)
57	アンノウン	1	1	このカードが消滅したとき、手札に「アンノウン：復活」を追加する	店 カードパック：ワンダーストレンジャー
—	アンノウン：復活	1	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを2下げる	(アンノウンが消滅すると手札に追加される)
58	キキキアチョ	1	1	味方カードが消滅したとき、このカードのパワーが1上がる	店 カードパック：ワンダーストレンジャー
59	グリフォン	↓	1	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方カードのパワーを上げる	対戦 俊足のオスカー
60	バジリスク	3	2	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードを消滅させる	店 カードパック：ワンダーストレンジャー
61	アラクラン	1	3	このカードのパワーが下がったとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを2下げる(この効果は1回しか発動しない)	対戦 饒舌のバーンズ
62	ジャバウォック	2	6	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	店 カードパック：ファントムゲイザー
63	デザートサハギン	1	3	このカードのパワーが下がったとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを4上げる(この効果は1回しか発動しない)	店 カードパック：ファントムゲイザー
64	ステルシーステップ	2	4	このカードのパワーが下がったとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを2下げる(この効果は1回しか発動しない)	店 カードパック：ファントムゲイザー



No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
65	ストーンゴーレム	1	4	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを4下げる(この効果は1回しか発動しない)	店カードパック：ワンダーストレンジャー
66	トゥーサイド	2	3	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4上げる。このカードのパワーが下がったとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4下げる	対戦メンターのカディナ
67	ギ族の亡霊	↓	2	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを下げる	店カードパック：ファントムゲイザー
68	バルロン	2	3	パワーが下がっている味方カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが2上がる	対戦サボりの達人ターナー
69	ベルチャータスク	2	3	このカードが配置されたとき、陣地マーカーのマスの陣地ランクを2上げる	店カードパック：マッドバスター
70	ドラゴン	3	5	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを4下げる	店カードパック：マッドバスター
71	ダブルブレイン	1	1	このカードが配置されたとき、陣地マーカーのマスの陣地ランクを2上げる	対戦黒マントのデイル
72	ブラックバット	1	2	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	店カードパック：アグリーカーニバル
73	ババヴェラウミュ	1	2	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを1下げる	店カードパック：マッドバスター
74	ファニーフェイス	1	2	パワーが下がっている味方・相手カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが1上がる	対戦溺愛のドカッチャ
75	ジャッジ	2	1	パワーが上がっているか下がっている味方・相手カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが1上がる	店カードパック：アグリーカーニバル
76	イン&ヤン	↓	3	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方カードのパワーを上げる	店カードパック：アグリーカーニバル



No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
77	ヴァリアントレイリー	↓	2	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを下げる	対戦 新人モデルのリアナ
78	特殊作戦兵	1	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	店 カードパック：ラストヴィランズ
79	ソルジャー2nd	2	3	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	対戦 太陽の子マコイ
80	ゲルシュメルゼ	↓	3	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを下げる	店 カードパック：エンシェントキーパー
81	ドァブゥル	2	3	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを4上げる(この効果は1回しか発動しない)	店 カードパック：エンシェントキーパー
82	ヘクトアイズ	1	1	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	店 カードパック：エンシェントキーパー
83	デスフロート	1	1	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	店 カードパック：エンシェントキーパー
84	アイアンクラッド	3	1	パワーが上がっている相手カード1枚につき、このカードのパワーが3上がる	店 カードパック：ヘルガーディアン
85	モスアダマンタイマイ	3	4	このカードが配置されたとき、陣地マーカーのマスの陣地ランクを3上げる	店 カードパック：ヘルガーディアン
▼レジェンドのカード					
86	クラウド	2	3	このカードのパワーが7以上になったとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる(この効果は1回しか発動しない)	サブ カード・カーニバル
87	バレット	3	4	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを8下げる	サブ カード・カーニバル
88	ティファ	1	1	このカードが配置されたレーンが勝利したとき、獲得するスコアが5増える	サブ カード・カーニバル



No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
89	エアリス	2	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	サブ カード・カーニバル
90	レッドXIII	1	3	このカードのパワーが下がったとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを2下げる(この効果は1回しか発動しない)	サブ カード・カーニバル
91	ユフィ	↓	1	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを下げる	サブ カード・カーニバル
92	ケット・シー	1	1	このカードが配置されたとき、手札に「モーグリ」を追加する	サブ カード・カーニバル
—	モーグリ	2	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	(ケット・シーが配置されると手札に追加される)
93	シド	1	2	このカードが配置されたとき、手札に「タイニーブロンコ」を追加する	サブ カード・カーニバル
—	タイニーブロンコ	2	2	このカードが配置されたとき、陣地マーカーのマスの陣地ランクを2上げる	(シドが配置されると手札に追加される)
94	ヴィンセント	1	2	このカードが消滅したとき、手札に「ガリアンビースト」を追加する	サブ カード・カーニバル
—	ガリアンビースト	2	4	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	(ヴィンセントが消滅すると手札に追加される)
95	イフリート	3	5	パワーが上がっている味方カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが2上がる	他 CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会で優勝したあと、レッドXIIIとのカードバウトで勝利する(※1)
96	シヴァ	2	3	このカードが配置されたとき、カードがない自分の陣地のマスに「ダイヤモンドダスト」(マスの陣地ランクに応じてパワーが2〜6になる)を出現させる	対戦 船乗りのイザベラ
—	ダイヤモンドダスト	—	2〜6	(出現したマスの陣地ランクが1だとパワー2、陣地ランクが2だとパワー4、陣地ランクが3だとパワー6になる)	(シヴァが配置されると自分の陣地のマスに出現する)
97	ラムウ	3	3	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを3下げる	対戦 リドラル



























※1……CHAPTER 5で入手できなかった場合は、CHAPTER 7以降にトゥロンのカードショップで購入できる

No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
98	タイタン	2	5	このカードが配置されたとき、陣地マーカーのマスの陣地ランクを2上げる	店 トゥロンのカードショップ
99	クジャタ	3	6	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを5下げる(この効果は1回しか発動しない)	店 トゥロンのカードショップ
100	オーディン	2	3	パワーが上がっている相手カード1枚につき、このカードのパワーが2上がる	店 トゥロンのカードショップ
101	フェニックス	3	4	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを5上げる	店 トゥロンのカードショップ
102	リヴァイアサン	3	4	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの相手カードのパワーを3下げる	サブ カードチャレンジ
103	アレクサンダー	3	4	パワーが下がっている味方カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが3上がる	店 トゥロンのカードショップ
104	バハムート	3	5	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを5下げる	サブ カードチャレンジ
105	バハムート改	3	4	このカードが配置されたとき、カードがない自分の陣地のマスに「エレメント」(マスの陣地ランクが1だと「A」、2だと「B」、3だと「C」)を出現させる	店 トゥロンのカードショップ
—	エレメント(A)	—	1	このカードが消滅したとき、周囲8マスの味方・相手カードのパワーを1上げる	(バハムート改が配置されると陣地ランク1のマスに出現する)
—	エレメント(B)	—	1	このカードが消滅したとき、周囲8マスの味方・相手カードのパワーを2上げる	(バハムート改が配置されると陣地ランク2のマスに出現する)
—	エレメント(C)	—	1	このカードが消滅したとき、周囲8マスの味方・相手カードのパワーを3上げる	(バハムート改が配置されると陣地ランク3のマスに出現する)
106	ギルガメッシュ	↓	3	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを下げる	店 トゥロンのカードショップ



No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
107	チョコボ&モーグリ	1	1	パワーが上がっている味方カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが1上がる	サブ グラスランドエリアのクエスト❷「奪われたレアカード」
108	デブチョコボ	3	5	(なし)	店 トゥロンのカードショップ
109	ファンシーチョコボ	1	2	このカードが配置されたレーンが勝利したとき、獲得するスコアが3増える	サブ カード・カーニバル
110	モーグリーズ	2	1	このカードが配置されたとき、手札に「モーグリーズ2号」と「モーグリーズ3号」を追加する	サブ カード・カーニバル
—	モーグリーズ2号	1	1	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを4下げる	(モーグリーズが配置されると手札に追加される)
—	モーグリーズ3号	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	(モーグリーズが配置されると手札に追加される)
111	マジックポット	3	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	他 初期所持
112	マテリアキーパー	3	5	このカードのパワーが下がったとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを6下げる(この効果は1回しか発動しない)	サブ カードチャレンジ
113	ミドガルズオルム	3	6	味方・相手カードが消滅したとき、このカードのパワーが1上がる	対戦 さすらいのカマロ
114	ミスリルゴーレム	3	8	(なし)	サブ カードチャレンジ
115	ボトムスウェル	3	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1下げる	他 CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会で優勝したあと、レッドXIIIとのカードバウトで勝利する(※1)
116	セイザースネイル	3	5	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4下げる(この効果は1回しか発動しない)	サブ カードチャレンジ
117	ヘリガンナーカスタム	3	4	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4下げる	サブ カードチャレンジ
118	ギガトリス	3	4	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードを消滅させる	サブ カードチャレンジ

No.107


No.108


No.109


No.110


—


—


No.111


No.112


No.113


No.114


No.115


No.116


No.117


No.118


※1……CHAPTER 5で入手できなかった場合は、CHAPTER 7以降にトゥロンのカードショップで購入できる

INDEX

No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
119	ダイン	3	4	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを5下げる	サブ カード・カーニバル
120	トードエボルブ	2	2	相手カードが消滅したとき、このカードのパワーが2上がる	サブ カードチャレンジ
121	サンプル：H1024	3	6	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを3上げる	サブ カードチャレンジ
122	クリムゾン・メア改	3	5	このカードのパワーが下がったとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを5下げる（この効果は1回しか発動しない）	サブ カードチャレンジ
123	ギ・ナタタク	↓	1	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方カードのパワーを上げる	サブ カード・カーニバル
124	ロストナンバー	3	4	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	サブ カードチャレンジ
125	コルネオ＆アプス	2	4	このカードが配置されたとき、手札に「コルテンダー」と「ドン・トンベリ」を追加する	店 カードパック：ラストヴィランズ
—	コルテンダー	2	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	（コルネオ＆アプスが配置されると手札に追加される）
—	ドン・トンベリ	2	2	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードを消滅させる	（コルネオ＆アプスが配置されると手札に追加される）
126	レッドドラゴン	3	6	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4下げる	店 カードパック：ヘルガーディアン
127	デモンズゲイト	3	5	このカードが消滅したとき、特殊効果マスの相手カードのパワーを9下げる	店 カードパック：ヘルガーディアン
128	レノ	1	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	店 カードパック：伝説のタークス
129	ルード	1	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	店 カードパック：伝説のタークス

























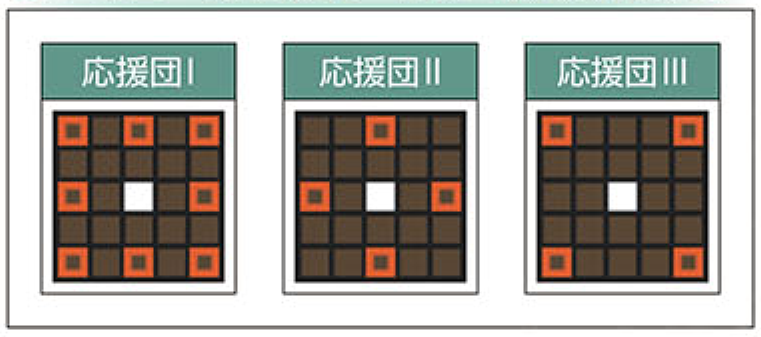


No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
130	イリーナ	1	2	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを99下げる（この効果は1回しか発動しない）	店 カードパック：伝説のタークス
131	ツォン	1	1	このカードのパワーが上がったとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを4上げる（この効果は1回しか発動しない）	店 カードパック：伝説のタークス
132	ルーファウス	2	4	（なし）	サブ カードチャレンジ
133	ローチェ	2	5	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方カードのパワーを1下げる	店 カードパック：ラストヴィランズ
134	ジョニー軍団	3	2	このカードが配置されたとき、カードがない自分の陣地のマスに「ジョニー応援団」（マスの陣地ランクが1だと「I」、2だと「II」、3だと「III」）を出現させる	サブ コレルエリアのクエスト❶「躍進のシーサイド・ジョニー」
—	ジョニー応援団I	—	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを2上げる	（ジョニー軍団が配置されると陣地ランク1のマスに出現する）
—	ジョニー応援団II	—	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを3上げる	（ジョニー軍団が配置されると陣地ランク2のマスに出現する）
—	ジョニー応援団III	—	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを4上げる	（ジョニー軍団が配置されると陣地ランク3のマスに出現する）
135	チョコボジョッキー	2	2	このカードが配置されたレーンが勝利したとき、獲得するスコアが10増える	他 ゴールドポイント交換所で交換する（150GP）
136	宇宙騎士	1	2	パワーが上がっている相手カード1枚につき、このカードのパワーが1上がる	他 ゴールドポイント交換所で交換する（150GP）
137	ホーンテッドホテル	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを2上げる	他 ゴールドポイント交換所で交換する（150GP）
138	スカイホイール	3	2	（なし）	他 ゴールドポイント交換所で交換する（150GP）
139	LOVELESS	1	1	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1上げる	他 ゴールドポイント交換所で交換する（150GP）





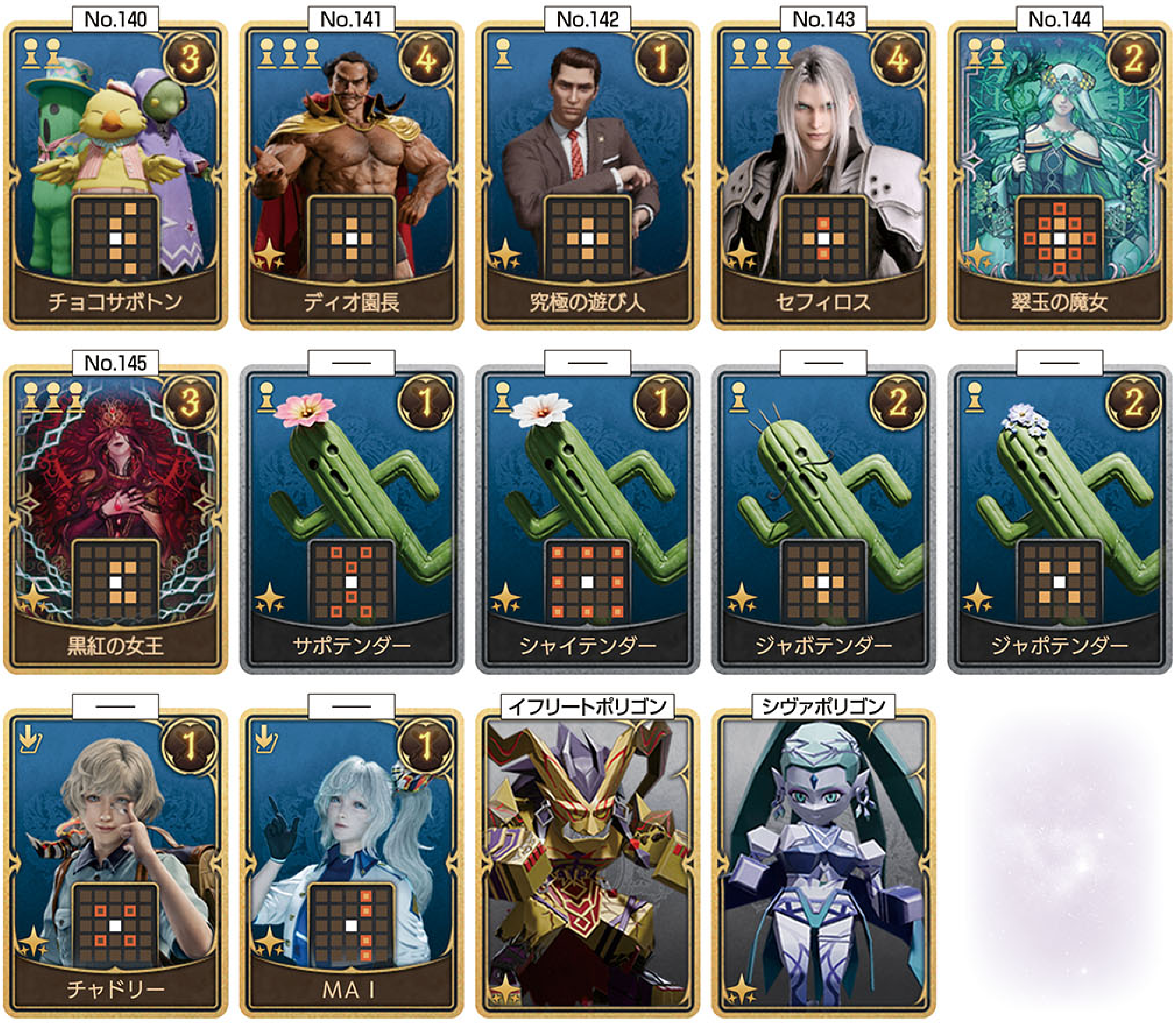
ジョニー応援団I～IIIの特殊効果マス





INDEX

No.	名前	ランク	パワー	スキル	入手方法
140	チョコサボトン	2	3	(なし)	他 ゴールドポイント交換所で交換する(150GP)
141	ディオ園長	3	4	パワーが上がっている味方・相手カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが1上がる	他 ゴールドポイント交換所で交換する(150GP)
142	究極の遊び人	1	1	このカードが配置された状態でカードバウトが終了したとき、勝利したレーンの相手のスコアも獲得できる	対戦 神羅課長
143	セフィロス	3	4	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの相手カードを消滅させる	サブ カードチャレンジ
144	翠玉の魔女	2	2	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを2上げる	対戦 混沌の獣(ヴィンセント)
145	黒紅の女王	3	3	パワーが下がっている味方・相手カード(このカードをのぞく)1枚につき、このカードのパワーが3上がる	対戦 黒紅の女王
▼「カードチャレンジ」でのみ登場する特殊なカード					
—	サボテンダー	1	1	このカードが配置されているあいだ、特殊効果マスの味方カードのパワーを3上げる	(特定の場面で手札に追加される)
—	シャイテンダー	1	1	このカードが配置されたとき、特殊効果マスの味方・相手カードのパワーを1上げる	(特定の場面で手札に追加される)
—	ジャボテンダー	1	2	このカードが配置されたとき、陣地マーカーのマスの陣地ランクを2上げる	(特定の場面で手札に追加される)
—	ジャボテンダー	1	2	(なし)	(特定の場面で手札に追加される)
—	チャドリー	↓	1	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの味方カードのパワーを上げる	(特定の場面で手札に追加される)
—	MAI	↓	1	味方カードを上書きして配置でき、消滅させたカードのパワーと同じ値だけ、特殊効果マスの相手カードのパワーを下げる	(特定の場面で手札に追加される)
—	イフリートポリゴン	—	—	このカードが配置されているあいだ、周囲8マスの味方・相手カードのパワーを2上げる	(特定のコースで盤面に置かれている)
—	シヴァポリゴン	—	—	ラウンド終了時、カードがない味方と相手の陣地のマスに「ダイヤモンドダスト」(マスの陣地ランクが1だとパワー2、2だとパワー4、3だとパワー6)を出現させる	(特定のコースで盤面に置かれている)



サブイベント＆ミニゲーム 02

なんでも屋の仕事



仕組み 各地の人々から、さまざまな内容の仕事の依頼（クエスト）を受け、目的を達成すると報酬がもらえる。メインストーリーが進んだり特定の条件を満たしたりすると、新たなクエストが発生する。

遊べる場所	各地
遊べる時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと（各1回かぎり／※1）

攻略TIPS 依頼主の場所を知りたいときは掲示板でクエストを受けよう

新たなクエストが発生した直後は、依頼主のいる場所が不明で、どこに行けば開始できるかがわからない。依頼主の居場所を知りたいなら、各エリアの町や村にあるクエスト掲示板を調べて、目的のクエストを受けよう。こうすると、エリアマップやロケーションマップで、依頼主がいる場所にクエストのアイコンが表示されるようになる。



⬅ジュノンエリアとコレルエリアは掲示板が2ヵ所にあって、それぞれ受けられるクエストがちがう。

攻略TIPS 一部のクエストではクリアランクに影響する行動に注意

クエストのなかには、クラウドの行動などによって「クリアランク」が変わるものがある（下の表を参照）。クリアランクは2～3段階で、ランクが高かった場合は報酬が増えたり仲間の好感度が多く上がったりするのだ。



⬅クリアランクが低かったクエストは、クエストリストで左上にグレーのチェックマークが表示される。

クリアランクがあるクエスト

ワールドエリア	クエスト名
グラスランドエリア	❶丘の上に咲く花
	❸カームの生命線
ジュノンエリア	❶明日への活路
	❷想いのかたち
	❺蒼穹の夢
コレルエリア	❶躍進のシーサイド・ジョニー
	❷コスタでランデブー
	❼夢のゴールドカップ
ゴンガガエリア	❷あこがれの師匠
	❹ヒミツの隠し味
	❺どんづまりからの脱出
コスモエリア	❷災いの予兆
	❸星を巡る命の営み
ニブルエリア	❷白い毛の天使

攻略TIPS エンディング後はHARDでもう一度クエストに挑戦

エンディングを迎えたあとは、チャプターセレクト時に難易度HARDを選ぶと、クエストの内容に下記の変化が起こる。出現する敵は非常に手ごわいが、貴重なスキルブックを入手するためにも、クリア状況をすべてリセットして再挑戦するといいだろう（→P.141）。

難易度をHARDにしたときのクエストの変化

- 一部のバトルに勝利したときにスキルブックが手に入る（合計26個）
- 推奨レベルが「70」になり、敵が大幅に強くなる
- グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」に出現する敵が、マンドラゴラからマンドレイクに変わる

『なんでも屋の仕事』の報酬

クエストクリア時には、アイテムなどの報酬に加えて、経験値（→P.436）と10のパーティ経験値が得られる。さらに、クエストごとに特定の仲間の好感度も上がるのだ（→P.706）。

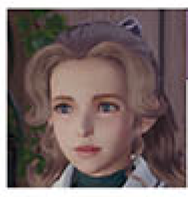
※1……チャプターセレクト時にリセットすれば再挑戦可能

クエストリスト

※「報酬」の 初回 は最初にクリアしたときに、 2回目 は2回目以降にクリアしたときに手に入ることを示す(それ以外のものは、クリアするたびに何度でも手に入る)

グラスランドエリアのクエスト

①丘の上に咲く花　Lv. 17



依頼主	クリン
場所	グラスランドエリア：グリン牧場
発生時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと
発生条件	──

報酬	好感度の変化
● 初回 星の神秘の書 第1巻 ● パールジンジャー×3 ● マジョラム×3	エアリス 最上級クリア　+8 通常クリア(高)　+7 通常クリア(低)　+6

進行手順

❶グリン牧場でクリンと話して花飾りの絵を受け取り、依頼を引き受ける

❷花咲く高原でマンドラゴラ×12(【HARD】マンドレイク×12)を倒す

入手 【HARD】星の神秘の書 第7巻

❸エアリスに近づいたあと、5種類の花のうち、黄色の花、赤色の花、白色の花を摘む

備考 青色の花やねこじゃらしを摘むことでも手順は進められるが、クリアランクが低くなる

❹グリン牧場でクリンに報告して3種類の花を渡す

クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❸で黄色の花と赤色の花と白色の花を摘む
通常クリア(高)	手順❸で青色の花を含む3種類の花(ねこじゃらしをのぞく)を摘む
通常クリア(低)	手順❸でねこじゃらしを含む3種類の花を摘む

②奪われたレアカード　Lv. Free



依頼主	連敗中のマスター(ヴァル)
場所	カーム：酒場 ラスティアロウ
発生時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと
発生条件	──

報酬	好感度の変化
● 初回 カード107：チョコボ&モーグリ ● 2回目 ポーション	ティファ +6

進行手順

❶カーム：魔晄タンク広場の酒場 ラスティアロウでマスター(ヴァル)と話して依頼を引き受ける

❷ヴァルとカードバウトをして勝利する

❸カーム：見晴らしの高台でビルゴとカードバウトをして勝利する

❹トゥロンのカードショップでトゥロンとカードバウトをして勝利し、レアカード：チョコボ&モーグリ(だいじなもの)を受け取る

❺カーム：魔晄タンク広場の酒場 ラスティアロウでヴァルに報告する

知識のマテリア　クエストで得られる経験値の量はクラウドのレベルに応じて決まる

　クエストをクリアしたときに獲得する経験値の量は、その時点の「メインストーリーの推奨レベル」と「クラウドのレベル」の差によって変わる。推奨レベルのほうが高いと得られる経験値は多くなり、クラウドのレベルのほうが高いと経験値は少なくなるのだ(右の表を参照)。なお、パーティメンバーのレベルに差がある場合も、経験値の量はクラウドのレベルをもとに決まり、メンバー全員が同じ量の経験値を入手する。



⬅つぎのレベルまでに必要な経験値の量は、メインメニューで「／」の右側に表示されている。

◉レベルの差による経験値の量のちがい

※「つぎのレベルまでに必要な経験値」はクラウドのもの
※獲得できる経験値は下2ケタが切り上げになる

推奨レベルとクラウドのレベルの差	獲得できる経験値
ふたつのレベルが同じか、推奨レベルのほうが高い	つぎのレベルまでに必要な経験値の3分の1
クラウドのレベルが1高い	つぎのレベルまでに必要な経験値の6分の1
クラウドのレベルが2以上高い	つぎのレベルまでに必要な経験値の9分の1

❸カームの生命線 Lv.18



依頼主	カーム町長(フラット)
場所	カーム：魔晄タンク前

発生時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 3000ギル	バレット 最上級クリア　+7 通常クリア(高)　+6 通常クリア(低)　+5

進行手順

❶カーム：魔晄タンク広場でカーム町長(フラット)と話して依頼を引き受ける
❷魔晄パイプ修理工房でキリエと話してキリエのおつかいメモを受け取り、依頼を引き受ける(※1)
❸4ヵ所のスクラップ置き場で部品を拾い、錆びた鉄板3個と古びた釘5個を入手する
備考 錆びた鉄板を1～2個と古びた釘を2～4個入手すれば手順は進められるが、クリアランクが低くなる

部品がある場所



❹魔晄パイプ修理工房でキリエと話して部品を渡す
❺キリエのあとについていき、その途中でムー×2＋カームファングを倒す
❻キリエのあとについていき、魔晄パイプの修理場所でプワゾンキャップとプワゾンキャップ×2を倒す
入手 【HARD】射撃マニュアル 第7巻
❼カーム：魔晄タンク広場でフラットに報告する

クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❹で錆びた鉄板3個と古びた釘5個を渡す
通常クリア(高)	手順❹で錆びた鉄板2個と古びた釘3個を渡す
通常クリア(低)	手順❹で錆びた鉄板1個と古びた釘2個を渡す



❹家畜を襲う魔獣 Lv.18



依頼主	自然を愛する農場主(オリバー)
場所	グラスランド：オリバー農場

発生時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● オウルガード	レッドXIII +5

進行手順

❶オリバー農場で農場主(オリバー)と話して依頼を引き受ける
❷犯行現場を調べたあと、チョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
❸ニオイの痕跡が途切れた場所で、チョコボに乗ったままニオイをかぎ、痕跡をたどる
❹ホワイトファングを倒す
入手 【HARD】赤き戦士の伝記 第7巻
❺オリバー農場でオリバーに報告する

❺風の吹く場所 Lv.22



依頼主	ブロード
場所	カーム：宿屋 カーム・イン

発生時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと
発生条件	グラスランドエリアのクエスト❹「家畜を襲う魔獣」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 疾風のスカーフ ● 2回目 ポーション	レッドXIII +6

進行手順

❶カーム：魔晄タンク広場の宿屋 カーム・インでブロードと話して依頼を受ける(CHAPTER 11以降はブロードが不在で、手順❶と❺で話す相手がスタッフの女性になる／→P.691)
❷風車村でミルドと話す
❸発掘レポート1：崩壊した集落でクラフトチップ：風車のギアを入手し、アイテムクラフトで風車のギアを作成する(クエスト開始前に行なってもいい)
備考 作成に必要なケツァルコアトルの爪は、シークレットレポート：太古の翼竜で入手できる
❹風車村でミルドに風車のギアを渡す
備考 風車が動いたあとは、地面に落ちた『ちりょう★1』マテリアを拾える
❺カーム：魔晄タンク広場の宿屋 カーム・インでブロードに報告する

※1……ジュノンエリアのクエスト❹「岬の広告塔」を先に進めていた場合はキリエが不在で、以降の手順の内容が少し変わる(→P.691)

❻ユア・マイ・シャイン　Lv.43



依頼主	ベグカンパニー
場所	カーム：市街地入口
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	グラスランドエリアの調査レポート4をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 射撃マニュアル 第6巻 ● 2回目 ポーション	バレット +6

進行手順

❶カーム：魔晄タンク広場でベグと話す
❷廃道でカームファング×5を倒す
❸襲ってきたバグラー×2+デビルライド×2を倒す
入手 【HARD】射撃マニュアル 第13巻



ジュノンエリアのクエスト

❶明日への活路　Lv.20



依頼主	疲れきった牧場主(ガボン)
場所	ジュノンエリア：ガボン牧場
発生時期	CHAPTER 4を開始したあと
発生条件	──

報酬	好感度の変化
● クイーンバングル ● メロウオーク×10(※1) ● コンドルスギ×10(※2)	エアリス 最上級クリア　+7 通常クリア(高)　+6 通常クリア(低)　+6

進行手順

❶ガボン牧場で牧場主(ガボン)と話して、エアリスの頼みを引き受ける
❷チョコボレポート：ジュノンエリアの山チョコボでベルを捕まえる(クエスト開始前に行なってもいい)
❸ブレディの山小屋で荷車職人と話して、ぐうたらブレディのメモを入手する
❹メモに記された場所でチョコボに乗ってニオイをかぎ、埋もれた材木を合計3個掘り出す
備考 埋もれた材木を1～2個掘り出せば手順は進められるが、クリアランクが低くなる
❺ブレディの山小屋で荷車職人(ブレディ)に埋もれた材木を3個渡し、荷車の車輪、荷車の荷台、荷車の補強パーツを受け取る
備考 埋もれた木材を1個渡した場合は荷車の車輪を、2個渡した場合は荷車の車輪と荷車の荷台を受け取れる
❻ガボン牧場でガボンに荷車の車輪、荷車の荷台、荷車の補強パーツを渡す

埋もれた材木がある場所



クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❺で埋もれた材木を3個渡す
通常クリア(高)	手順❺で埋もれた材木を2個渡す
通常クリア(低)	手順❺で埋もれた材木を1個渡す

クリア後の変化	グラスランドエリアとジュノンエリアをチョコボ車で行き来できるようになる



※1……最上級クリアか通常クリア(高)のときのみ　※2……最上級クリアのときのみ

②想いのかたち　Lv.21



依頼主	ロドナー
場所	アンダージュノン：宿屋前
発生時期	CHAPTER 4の「マイフレンド」でローチェと話したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 射撃マニュアル 第1巻 ● 2回目 ポーション ● ルビー×2(※3) ● ミスリル鉱石×3(※4)	バレット 最上級クリア　+6 通常クリア(高)　+5 通常クリア(低)　+5

進行手順

❶アンダージュノン：巨大骨広場でロドナーと話して依頼を引き受ける
❷漁師の物置場でコハダと話してあとをついていく
❸コハダのあとについていく途中で、フォーミュラ×2、キャッパワイヤ×2+ゼムゼレット、ゼムゼレット×2、キャッパワイヤ×3、ストームビート×2を倒す
入手【HARD】射撃マニュアル 第8巻
備考 バトル中はコハダが攻撃を受けるとHPが減り、残り80%未満になるとクリアランクが低くなる
❹サイドジュノンの入口でディランと話す

クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❹でコハダのHPが残り80%以上
通常クリア(高)	手順❹でコハダのHPが残り30～79%
通常クリア(低)	手順❹でコハダのHPが残り30%未満

クリア後の変化	サイドジュノンに入れるようになる

③あつまれフロッグス!　Lv.22



依頼主	フロッグ代表(フィン)
場所	アンダージュノン：カエルの遊び場
発生時期	CHAPTER 4の「マイフレンド」でローチェと話したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
(なし)	ティファ +6

進行手順

❶アンダージュノン：カエルの遊び場でフィンと話す
❷カエル状態でネロスフェロス×2+キャッパワイヤ×2を倒す(バトル中はカエル状態を解除できない)
入手【HARD】格闘術秘伝の書 第9巻
❸『フロッグフラップ』のホッピングコンパスに挑戦し、初級ランクを達成する

クリア後の変化	『フロッグフラップ』のホッピングコンパスを遊べるようになる

④岬の広告塔　Lv.23



依頼主	サイドジュノンの情報通(トビー)
場所	サイドジュノン：ベースキャンプ
発生時期	CHAPTER 4の「マイフレンド」でローチェと話したあと
発生条件	ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 なんでも屋チョコボのキャップ、なんでも屋チョコボのビブス、なんでも屋チョコボのレガース ● 2回目 ポーション	レッドXIII +5

進行手順

❶サイドジュノン：反神羅青年団ベースキャンプでトビーと話して依頼を引き受ける
❷岬の灯台でキリエと話す
❸集まってきたモンスターのもとに向かい、プリン×2、プリン×3、ネロスフェロス×3、プリン×4、ホワイトムース×2を倒す
入手【HARD】赤き戦士の伝記 第9巻

⑤蒼穹の夢　Lv.23



依頼主	コンドル観察隊(コリン)
場所	ジュノンエリア：コンドルの丘
発生時期	CHAPTER 4の「マイフレンド」でローチェと話したあと
発生条件	ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 『たいせい★1』マテリア ● コンドルのバッチリ記念写真(※5) ● コンドルのくっきり記念写真(※6) ● コンドルのぴんぼけ記念写真(※7)	ティファ 最上級クリア　+6 通常クリア(高)　+5 通常クリア(低)　+4

進行手順

❶コンドルの丘でコリンと話して依頼を引き受ける
❷狩人の森でウシに近づいて逃げられたあと、チョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
❸ウシを襲っているネロスフェロス×4を倒す
❹チョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
❺竜の巣穴でミスティックドラゴンを倒す
入手【HARD】格闘術秘伝の書 第8巻
❻3種類あるエサのうち、動物の肉を持って帰る
備考 モンスターの肉やナゾの野菜を持って帰ることでも手順は進められるが、クリアランクが低くなる
❼コンドルの丘でコリンと話してエサを高台に置く

クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❻で動物の肉を持って帰る
通常クリア(高)	手順❻でモンスターの肉を持って帰る
通常クリア(低)	手順❻でナゾの野菜を持って帰る

※3……最上級クリアか通常クリア(高)のときのみ　※4……最上級クリアのときのみ
※5……最上級クリアのときのみ(1回かぎり)　※6……通常クリア(高)のときのみ(1回かぎり)
※7……通常クリア(低)のときのみ(1回かぎり)

⑥打ち寄せる不安 Lv. Free



依頼主	プリシラ
場所	アンダージュノン：イルカの入江
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	――

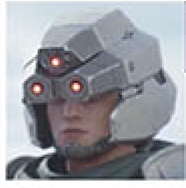
報酬	好感度の変化
(なし)	ユフィ +6

進行手順

❶アンダージュノン：イルカの入江でプリシラと話す
❷『ドルフィンスプリント』に挑戦し、初級ランクを達成する

クリア後の変化	『ドルフィンスプリント』を遊べるようになる

⑦水面下の異変 Lv. 45



依頼主	第七歩兵連隊
場所	ジュノンエリア：穴あき岬
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	ジュノンエリアのクエスト⑤「蒼穹の夢」と⑥「打ち寄せる不安」をクリアする

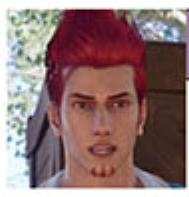
報酬	好感度の変化
● 初回 星の神秘の書 第6巻 ● 2回目 ポーション	エアリス +5

進行手順

❶穴あき岬で隊員と話して第七歩兵連隊の援護に向かう
❷指揮官と話したあと、襲ってきたヘルハーレーVR2を倒す
❸チョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
❹ヘルハーレーVR2に近づき、フォーンアドゥ+ストーミュラを倒す
❺チョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
❻崩れの砦でヘルハーレーVR2を倒す
入手 【HARD】星の神秘の書 第13巻

コレルエリアのクエスト

①躍進のシーサイド・ジョニー Lv. 31



依頼主	悩める英雄(ジョニー)
場所	コスタ・デル・ソル：シーサイド・ジョニー
発生時期	CHAPTER 7を開始したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 カード134：ジョニー軍団 ● 2回目 ポーション	ユフィ 最上級クリア +7 通常クリア(高) +6 通常クリア(低) +5

進行手順

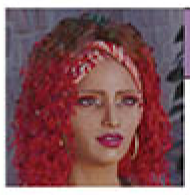
❶コスタ・デル・ソル：シーサイド・ジョニーでジョニーと話す
❷コスタフォールズでジョニーたちと話す
❸第1～第8ジップライン(➡P.362～364)でリフォーム資材を8個入手する
備考 リフォーム資材を4個か6個入手すれば手順は進められるが、クリアランクが低くなる
❹コスタフォールズでジョニーたちにリフォーム資材を8個渡す
❺チョコボレンタルショップなどでチョコボレンタルパスを入手する(クエスト開始前に行なってもいい)
❻工場跡地でジョニーたちと話す
❼発掘レポート1：バルブ工場跡地でクラフトチップ：ボイラーバルブを入手し、アイテムクラフトでボイラーバルブを作成する(クエスト開始前に行なってもいい)
❽ジョニーたちにボイラーバルブを渡す
❾デザートラインでジョニーと話す
※手順❿～⓬はCHAPTER 9以降に行なえる
❿シークレットレポート：うらみの王冠でトンベリキングと戦い、敵が落としたキレイな王冠を盗んで入手する(クエスト開始前に行なってもいい)
⓫デザートラインでジョニーにキレイな王冠を渡す
備考 キズだらけの王冠を渡すことでも手順は進められるが、クリアランクが低くなる
⓬コスタ・デル・ソル：シーサイド・ジョニーでジョニーに報告する

クリアランクの条件

ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❹でリフォーム資材8個を、手順⓫でキレイな王冠を渡す
通常クリア(高)	以下のどちらかを満たす ● 手順❹でリフォーム資材4個または6個を、手順⓫でキレイな王冠を渡す ● 手順❹でリフォーム資材8個を、手順⓫でキズだらけの王冠を渡す
通常クリア(低)	手順❹でリフォーム資材4個または6個を、手順⓫でキズだらけの王冠を渡す

クリア後の変化	● 『ジョニー・コレクション』を行なえるようになる ● コスタ・デル・ソルのジョニーの観光案内所のガイドがジェニーに変わる

②コスタでランデブー Lv.25



依頼主	アパレル経営者(フレン、ノエミ、ヨルダ)
場所	コスタ・デル・ソル：コスタ・ビーチ
発生時期	CHAPTER 7を開始したあと
発生条件	——

報酬	好感度の変化
● 初回 剣技指南書 第2巻 ● 2回目 ポーション	エアリス 最上級クリア +8 通常クリア(高) +7 通常クリア(低) +6

進行手順

❶コスタ・デル・ソル：コスタ・ビーチでおもてなしガールズ(フレン、ノエミ、ヨルダ)と話して依頼を引き受ける

※手順❷～❸は順不同

❷メインストリートでフレンと話して『パイレーツ・ランページ』の幽霊船ステージに挑戦し、中級ランクを達成する

備考 幽霊船ステージには何度でも挑戦が可能で、中級ランクを達成しなくても手順は進められるが、クリアランクが低くなる

❸メインストリートでノエミと話して『ラン・ワイルド』のタイムアタックに挑戦し、中級ランクを達成する

備考 タイムアタックには何度でも挑戦が可能で、中級ランクを達成しなくても手順は進められるが、クリアランクが低くなる

❹チョコボレンタルショップでヨルダと話す

備考 チョコボレンタルパスを持っていなかった場合は、チョコボレンタルパス、トロピカルシャインバイザー、トロピカルシャインショール、トロピカルシャインパッドが手に入る

❺クラムシェルビーチでクラブハンマー×2を倒す

入手 【HARD】星の神秘の書 第10巻

❻チョコボに乗ってニオイをかぎ、地面を掘って巨大貝の殻を入手する

備考 掘り出せる貝殻は3種類あり、二枚貝の殻や巻貝の殻を入手することでも手順は進められるが、最上級クリアのためには巨大貝の殻が必要



❼チョコボレンタルショップでヨルダに巨大貝の殻を渡す

備考 二枚貝の殻や巻貝の殻を渡すことでも手順は進められるが、クリアランクが低くなる

❽コスタ・デル・ソル：コスタ・ビーチでフレンたちの新作水着の発表会を見る

クリアランクの条件

ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❷と❸の両方で中級ランクを達成し、手順❼で巨大貝の殻を渡す
通常クリア(高)	以下のどちらかを満たす ● 手順❷と❸の両方で中級ランクを達成し、手順❼で二枚貝の殻か巻貝の殻を渡す ● 手順❷と❸の片方のみで中級ランクを達成し、手順❼で巨大貝の殻を渡す
通常クリア(低)	上記以外

クリア後の変化	『パイレーツ・ランページ』の幽霊船ステージと、『ラン・ワイルド』のタイムアタックを遊べるようになる

③ビーチでマッスル Lv.26



依頼主	ジーナン
場所	コレルエリア：マッスル合宿場
発生時期	CHAPTER 7を開始したあと
発生条件	コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」をクリアする

報酬	好感度の変化
(なし)	ティファ +6

進行手順

❶マッスル合宿所でジーナンと話す

❷合宿所の周囲4ヵ所にいるモンスターをすべて倒す

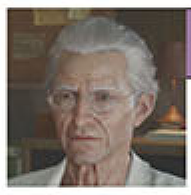
入手 【HARD】格闘術秘伝の書 第11巻

❸マッスル合宿所でジーナンに報告し、『腹筋勝負』の入門ランクをクリアする



クリア後の変化	『腹筋勝負』の初級ランクに挑戦できるようになる

④黒マント誘拐事件 Lv.28



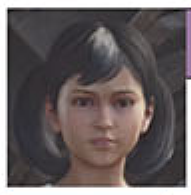
依頼主	シロン
場所	北コレル：診療所
発生時期	CHAPTER 7の「帰郷」でシロンと話したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 赤き戦士の伝記 第2巻 ● 2回目 ポーション	レッドXIII +6

進行手順

❶北コレル：坑員宿舎跡の診療所でシロンと話して、誘拐犯の手紙と黒マント捜索ライトを受け取る
❷レッドXIIIのあとについていき、その途中でランドウォーム、キマイラ+スペンサーを倒す
❸黒マント捜索ライトをつけてコレル南採炭場跡に入る（コレル南採炭場跡のマップはP.451を参照）
❹コレル南採炭場跡：中央採炭場でレバーを操作して炭坑の運搬用ゴンドラを動かす
❺かぎなわでゴンドラにぶら下がったあと、奥のレーンのゴンドラに飛び移っていき、自動販売機がある場所に飛び降りる
❻レバーを操作して扉を開ける
❼貯炭場でおびえた女性と話したあと、キラースティグマを倒す
入手 【HARD】赤き戦士の伝記 第10巻

⑤迷子のピヨ Lv.30



依頼主	ピヨフレンズ
場所	北コレル：高台
発生時期	CHAPTER 9を開始したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 『マテリアバウンス★1』マテリア ● 2回目 ポーション	バレット +6

進行手順

❶北コレル：資材置場跡で少女と話して鳥小屋のメモを受け取る
❷発掘レポート2：砂漠の廃村でクラフトチップ：バードトラップを入手し、アイテムクラフトでバードトラップを3個作成する（クエスト開始前に行なってもいい）
❸3ヵ所の鳥小屋にバードトラップを仕掛ける

鳥小屋がある場所



※手順❹と❺は、バードトラップを先に仕掛けた場所のほうから行なう
❹鳥小屋Aの場所でサボテンダー×4を倒す
❺鳥小屋Bの場所でフラップビート×2を倒す
❻鳥小屋Cの場所でギガントボムを倒す
入手 【HARD】射撃マニュアル 第10巻
❼北コレル：資材置場跡で少女たちに報告する

⑥海より来たる悪魔 Lv.44



依頼主	カポノ
場所	コスタ・デル・ソル：酒場 バール・デル・ソル
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	グラスランドエリアのクエスト❸「カームの生命線」とジュノンエリアのクエスト❹「岬の広告塔」をクリアする

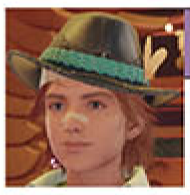
報酬	好感度の変化
● 初回 忍術伝書 第6巻 ● 2回目 ポーション	ユフィ +6

進行手順

❶コスタ・デル・ソル：メインストリートの酒場 バール・デル・ソルでカポノと話す
❷コスタ・ビーチでキリエと話して、クラフトチップ：伝説の撒き餌と遊泳禁止区域のカギを受け取る
❸アイテムクラフトで伝説の撒き餌を作成する
備考 作成に必要なモルボルグレートのツルはゴンガガエリアのシークレットレポート：腐敗の暴君で、ジャバウォックのツノはコスモエリアのシークレットレポート：目覚めし邪竜で入手できる
❹遊泳禁止区域の扉のロックを解除する
❺遊泳禁止区域の砂浜でブイを調べて伝説の撒き餌を使用したあと、シーデビル×2を倒す
入手 【HARD】忍術伝書 第13巻
❻コスタ・デル・ソル：コスタ・ビーチでキリエと話す
❼メインストリートの酒場 バール・デル・ソルでカポノに報告する

⑦夢のゴールドカップ

Lv. Free



依頼主	グリングリン
場所	ゴールドソーサー：チョコボスクエア
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	ニブルエリアのクエスト❶「チョコボ道の極意」をクリアする

報酬	好感度の変化
（なし）	ティファ 最上級クリア　+7 通常クリア　+6

進行手順

❶ゴールドソーサー：チョコボスクエアでグリングリンと話す

❷『チョコボレース』のゴールドカップに挑戦し、3つのレースですべて1位になって優勝する

備考 すべて1位でなくても優勝すれば手順は進められるが、クリアランクが低くなる

クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❷で3つのレースですべて1位を取って優勝する
通常クリア	手順❷で3つのレースのいずれかで1位を取れずに優勝する

⑧地下で踊る道化

Lv. 45



依頼主	ゲスパーティー参加者（レズリー）
場所	アンダーソーサー：ビーストバトルグラウンド
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	コレルエリアのクエスト❹「黒マント誘拐事件」と❻「海より来たる悪魔」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 格闘術秘伝の書 第6巻 ● 2回目 ポーション	ティファ +8

進行手順

❶アンダーソーサー：コレルプリズンでレズリーと話す

❷ビーストバトルグラウンドで受付と話し、『ビーストバトルグラウンド』の「ゲス杯」のバトルコースをすべてクリアする

入手 【HARD】格闘術秘伝の書 第14巻



⑨遊び人からの挑戦状

Lv. 46



依頼主	究極の遊び人（神羅課長）
場所	ゴールドソーサー：エントランス
発生時期	CHAPTER 12の「逃げるケット・シー」でキーストーンをタークスに奪われたあと
発生条件	ほかのクエストをすべてクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 『ギャンブル★1』マテリア ● 2回目 ポーション	—

進行手順

❶ゴールドソーサー：エントランスで神羅課長と話して究極の遊び人からの挑戦状を受け取る

※手順❷～❻は順不同（手順❻は❺のあとに行なえる）

❷チョコボスクエアで神羅課長と話して、『チョコボレース』の究極の遊び人カップでメカチョコボに騎乗した神羅課長に勝利する

備考 勝利したあとは、『チョコボレース』でメカチョコボが使えるようになる

❸スピードスクエアで神羅課長と話して、『シューティングコースター』のエキスパートミッションに挑戦し、究極の遊び人級ランクを達成する

❹バトルスクエアで神羅課長と話して、『マッスルコロシアム』の「【遊び人からの挑戦状】エンターテイナーズ」をクリアする

❺ワンダースクエアで神羅課長と話して、『Gバイク』のエキスパートコースに挑戦し、究極の遊び人級ランクを達成する

❻神羅課長と話して、『クイーンズ・ブラッド』のカードバウトで勝利する

❼神羅課長と話して、『3Dバトラー』で神羅課長との対戦に勝利する

入手 【HARD】占いガイドブック 第7巻

クリア後の変化	『3Dバトラー』の対戦相手にセフィロスが追加される



ゴンガガエリアのクエスト

①武器に託す願い Lv.31



依頼主	孤高の武器職人(イゾー)
場所	ゴンガガエリア：イゾーの工房
発生時期	CHAPTER 9の「魔晄炉見学ツアー」でゴンガガエリアを訪れたあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 ファフニール ● 2回目 4500ギル	バレット +6

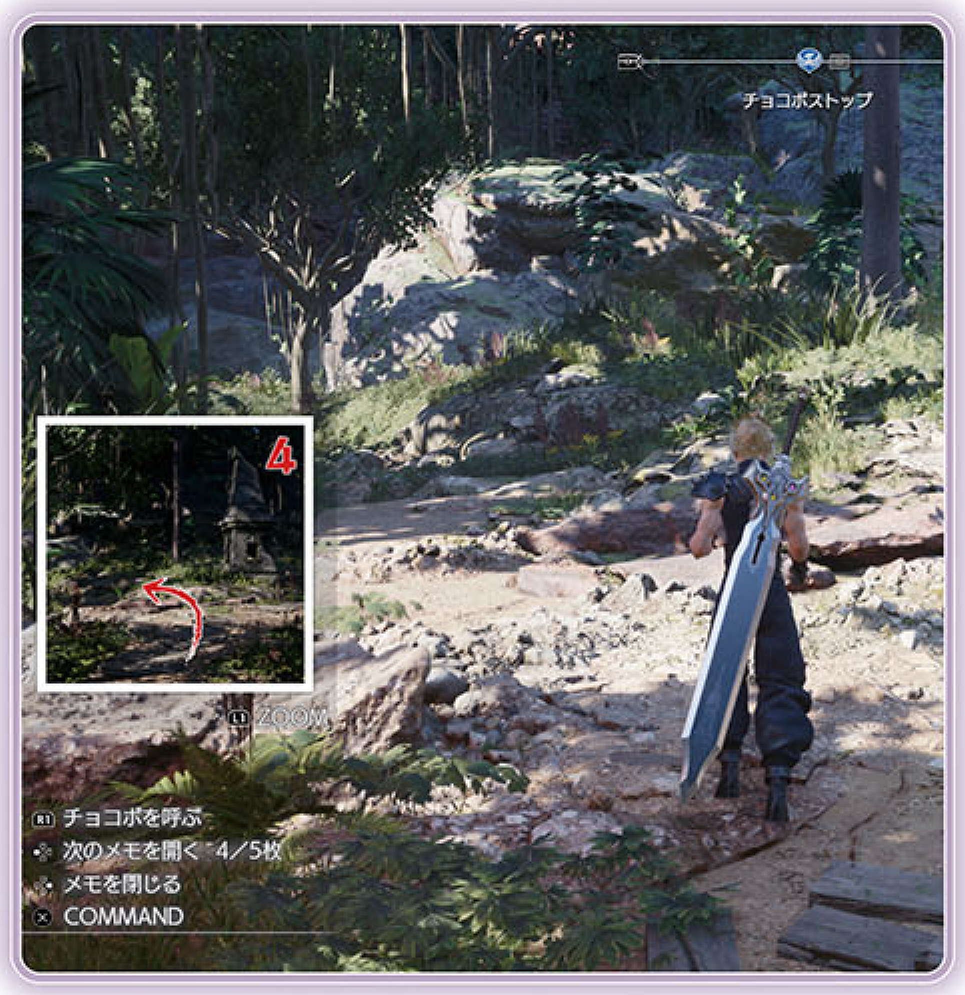
進行手順

❶イゾーの工房で武器職人(イゾー)と話して依頼を引き受け、物置小屋のカギを受け取る
❷イゾーの物置小屋で竜鉱石探しの地図を入手する
❸5枚のメモを参考にして材料の調達場所へ行き、フラッシュダガー×5を倒す
入手【HARD】射撃マニュアル 第12巻

材料の調達場所への行きかた



❹竜鉱石を8個採取する
❺イゾーの工房でイゾーに竜鉱石を8個渡す



②あこがれの師匠 Lv.34



依頼主	青年団見習い(ソテツ)
場所	ゴンガガ村：魔晄炉方面の森
発生時期	CHAPTER 9の「状況整理」でゴンガガ村へもどって仲間たちと話したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 忍術伝書 第4巻 ● 2回目 ポーション	ユフィ 最上級クリア +7 通常クリア +6

進行手順

❶ゴンガガ村：南門の近くにいる青年団(ソテツ)と話して依頼を断る
❷ソテツと話して訓練を開始する
❸ソテツのあとについていってタッチミー×3+フラワープラングと戦い、「ソテツが攻撃を敵に3回ヒットさせる」「敵をヒート状態にする」「ソテツを戦闘不能にしない」の条件をすべて満たして勝利する
備考 手順❸～❺のバトルでは、条件を満たせないと手順を進められず、バトルをやり直す必要がある
❹ソテツのあとについていってタッチミー×2+バジガンディ×2と戦い、「敵を2回ヒート状態にする」「敵をバーストさせる」「ソテツを戦闘不能にしない」の条件をすべて満たして勝利する
❺ソテツのあとについていってグランドホーン×2+ミミクリィキマラ×2と戦い、「敵を2回バーストさせる」「2分以内にすべての敵を討伐する」「ソテツを戦闘不能にしない」の条件をすべて満たして勝利する
❻ソテツのあとについていってヒミツの特訓場でマストドン×2と戦い、「ソテツを戦闘不能にしない」の条件を満たして勝利する
備考 条件を満たさずに勝利しても手順は進められるが、クリアランクが低くなる
入手【HARD】忍術伝書 第9巻
❼ゴンガガ村：ヤツデの崖でソテツと話す

クリアランクの条件

ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❻で条件を満たしてバトルに勝利する
通常クリア	手順❻で条件を満たさずにバトルに勝利する



❸いとしのニワトリちゃん Lv.33



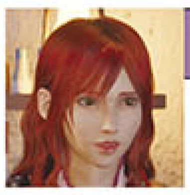
依頼主	ニワトリのばぁば(カズラ)
場所	ゴンガガ村:スミレ広場
発生時期	CHAPTER 9の「状況整理」でゴンガガ村へもどって仲間たちと話したあと
発生条件	——

報酬	好感度の変化
● 初回 幸運のお守り ● 2回目 ポーション	レッドXIII +6

進行手順

❶ゴンガガ村:スミレ広場でカズラと話して依頼を引き受け、カンカンを受け取る
❷レッドXIIIのあとについていき、カンカンで1羽目のニワトリの注意を引いてカズラの近くまで誘導する
❸レッドXIIIのあとについていき、カンカンで2羽目のニワトリの注意を引いてカズラの近くまで誘導する
❹レッドXIIIのあとについていき、カンカンで3羽目のニワトリの注意を引いてカズラの近くまで誘導する
❺レッドXIIIのあとについていき、カンカンで4羽目のニワトリの注意を引いてゴンガガ村のほうへ誘導したあと、襲ってきたレブリドンを倒す
入手 【HARD】赤き戦士の伝記 第11巻
❻ゴンガガ村:スミレ広場でカズラに報告する

❹ヒミツの隠し味 Lv.35



依頼主	シスネ
場所	ゴンガガ村:シスネの家
発生時期	CHAPTER 9の「状況整理」でゴンガガ村へもどって仲間たちと話したあと
発生条件	ゴンガガエリアのクエスト❷「あこがれの師匠」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 『チャクラ』マテピア ● 2回目 ポーション	エアリス 最上級クリア +6 通常クリア(高) +5 通常クリア(低) +4

進行手順

❶ゴンガガ村:スミレ広場のシスネの家でシスネと話して依頼を引き受ける
❷野菜売りの犬ゴーヤのあとについていく
❸トーガンの野菜畑でトーガンと話して、トーガンの野菜とゴンガガ岩塩の絵を受け取る
❹ゴーヤと話して岩塩の採取場所に案内してもらう
❺ゴーヤのあとについていき、その途中でフラワープラング×3、タッチミー+フラワープラング+ミミクリィキマラ、マゴンメデューサ+グランドホーン×2を倒す
入手 【HARD】星の神秘の書 第11巻
❻ゴンガガ岩塩の絵と同じ色や形の岩塩を採取し、上質なゴンガガ岩塩を3個入手する
備考 絵とちがう岩塩を採取した場合でも、にごった岩塩が手に入って手順は進められるが、クリアランクが低くなる
❼マゴンの丘でチョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
❽マゴンガダケをキレイに引き抜いて、立派なマゴンガダケを入手する
備考 引き抜くときに力を込める方向の順番をまちがえると、マゴンガダケの耐久度が減り、ゼロになると失敗になる(力を込める方向の順番は毎回ちがう)。失敗した場合でも、ちぎれたマゴンガダケが手に入って手順は進められるが、クリアランクが低くなるので、採取をする前にセーブしておくといい
❾チョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
❿マゴンメデューサ×2を倒したあと、マゴンガダケをキレイに引き抜いて、立派なマゴンガダケを入手する
⓫チョコボに乗ってニオイをかぎ、痕跡をたどる
⓬マゴンメデューサ×3を倒したあと、マゴンガダケをキレイに引き抜いて、立派なマゴンガダケを入手する
⓭ゴンガガ村:スミレ広場のシスネの家でシスネに食材を渡す

クリアランクの条件

ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順⓭で上質なゴンガガ岩塩と立派なマゴンガダケを合計6個渡す
通常クリア(高)	手順⓭で上質なゴンガガ岩塩と立派なマゴンガダケを合計2~5個渡す
通常クリア(低)	手順⓭で上質なゴンガガ岩塩と立派なマゴンガダケをを合計0~1個渡す



INDEX

❺どんづまりからの脱出　Lv. Free



依頼主	しがない絵本作家（ミーベ）
場所	ゴンガガ村：ヤツデの崖
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 三日月チャーム ● 2回目 ポーション	バレット 最上級クリア　＋7 通常クリア（高）　＋6 通常クリア（低）　＋5

進行手順

❶ゴンガガ村：ヤツデの崖でミーベと話してインスタントカメラを受け取る

❷バムブ浅瀬 ゴンガガ岸でカメラを構えて、草地の撮影ポイントで拳を上げるレッドXIIIの姿をズームを100％にして撮影し、テーマに合った写真（『決意』の写真）を入手する

備考 草地以外の撮影ポイントで撮影すると、テーマを少し外した写真（『けつい』の写真）が手に入り、クリアランクが低くなる

❸ゴンガガ魔晄炉でカメラを構えて、ゲートの上の撮影ポイントで頭を抱えるレッドXIIIの姿をズームを100％にして撮影し、テーマに合った写真（『苦悩』の写真）を入手する

備考 ゲートの上以外の撮影ポイントで撮影するとテーマを少し外した写真（『くのう』の写真）が手に入り、クリアランクが低くなる

❹ゴンガガ空港でカメラを構えて、管制塔の上の撮影ポイントで指を差すレッドXIIIの姿をズームを100％にして撮影し、テーマに合った写真（『旅立ち』の写真）を入手する

備考 塔の上以外の撮影ポイントで撮影するとテーマを少し外した写真（『たびだち』の写真）が手に入り、クリアランクが低くなる

❺ゴンガガ村：ヤツデの崖でミーベに3枚の写真を渡す

クリアランクの条件

ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❺でテーマに合った写真を3枚渡す
通常クリア（高）	手順❺でテーマに合った写真を1～2枚渡す
通常クリア（低）	手順❺でテーマに合った写真を0枚渡す



❻森に迷うもの　Lv. 44



依頼主	シスネ
場所	ゴンガガ村：スミレ広場
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	ゴンガガアエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」と❺「どんづまりからの脱出」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 占いガイドブック 第6巻 ● 2回目 ポーション	エアリス ＋6

進行手順

❶ゴンガガ村：スミレ広場でシスネと話してシスネの双眼鏡を受け取る

❷物見塔の上で石の台を調べて、双眼鏡であやしい動きの場所を選ぶ

備考 あやしい動きの場所は4ヵ所あり、それぞれ出現するモンスターがちがうが、どこを選んでも手順は進められる

あやしい動きの場所



❸選んだ場所でモンスターを倒す

❹もう一度、物見塔の上で石の台を調べて、双眼鏡であやしい動きの場所を選ぶ

❺選んだ場所でモンスターを倒す

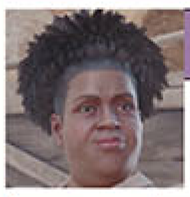
❻もう一度、物見塔の上で石の台を調べて、双眼鏡で巨大な影を選ぶ

❼巨大な影の場所でギガントードを倒す

入手 【HARD】星の神秘の書 第14巻

コスモエリアのクエスト

①空駆けるチョコボ　Lv. Free



依頼主	気ままな牧場主(キママ)
場所	コスモエリア：キママ牧場
発生時期	CHAPTER 10を開始したあと
発生条件	―

報酬	好感度の変化
● 初回 赤き戦士の伝記 第6巻 ● 2回目 ポーション	ユフィ +7

進行手順

❶キママ牧場でキママと話す
❷チョコボレポート：コスモエリアの空チョコボでアポニを捕まえる(クエスト開始前に行なってもいい)
❸キママ第1訓練場でシシカと話したあと、『フープ・デ・チョコボ』に挑戦して初級ランクを達成する
❹キママ第2訓練場でシシカと話したあと、『フープ・デ・チョコボ』に挑戦して初級ランクを達成する
❺キママ第3訓練場でシシカと話したあと、『フープ・デ・チョコボ』に挑戦して初級ランクを達成する

②災いの予兆　Lv. 38



依頼主	予兆観察員(セサル)
場所	コスモキャニオン：星命学セミナー
発生時期	CHAPTER 10の「黒マントの来訪」で黒マントの男に近づいたあと
発生条件	―

報酬	好感度の変化
● タロットカード	エアリス 最上級クリア +6 通常クリア(高) +5 通常クリア(低) +4

進行手順

❶コスモキャニオン：悟りの宿でセサルと話して、駆け星の記録資料と自動現象式写真機を受け取る
❷3ヵ所の撮影場所のいずれかでモンスターを倒す
❸カメラを構えて、資料と同じ構図(再現度80%以上)で撮影して駆け星の写真を入手する
備考 撮影場所では再現度80%未満の写真を撮った場合も手順は進められるが、クリアランクが低くなる
❹2ヵ所の撮影場所のどちらかでモンスターを倒す
❺カメラを構えて、資料と同じ構図(再現度80%以上)で撮影して駆け星の写真を入手する
備考 駆け星を撮影する前にエアリスを撮ると、エアリスの写真・おいのりなどを入手できる(→P.692)
❻撮影場所へ行ってモンスターを倒したあと、ふたりの思い出の写真を入手する
入手 【HARD】星の神秘の書 第12巻
❼カメラを構えて、資料と同じ構図(再現度80%以上)で撮影して駆け星の写真を入手する
❽コスモキャニオン：悟りの宿でセサルに駆け星の写真3枚を渡す

クリアランクの条件

ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❽で再現度80%以上の写真を3枚渡す
通常クリア(高)	手順❽で再現度80%以上の写真を1～2枚渡す
通常クリア(低)	手順❺で再現度80%以上の写真を0枚渡す

撮影場所の位置と出現するモンスター



③星を巡る命の営み

Lv. 38



依頼主	ブーゲンハーゲン
場所	コスモキャニオン：コスモ天文台
発生時期	CHAPTER 10の「黒マントの来訪」で黒マントの男に近づいたあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
● 初回 占いガイドブック 第4巻 ● 2回目 ポーション	レッドXIII 最上級クリア +7 通常クリア(高) +6 通常クリア(低) +5

進行手順

❶コスモキャニオン：コスモ天文台でブーゲンハーゲンと話して、魔晄測定器とライフスポット調査記録1を受け取る

❷第1ライフスポット観測所で観測所の扉を調べたあと、扉の奥でブーゲンハーゲンと話してライフスポット調査記録2&3を受け取る

※手順❸～❹は順不同

❸第2ライフスポット観測所でキキキアチョ×4(観測所が壊されるとデザートサハギン×2が追加で出現)を倒したあと、観測所の扉を調べる

備考 第2～第4ライフスポット観測所はモンスターに襲われており、防御柵のHPがゼロになると観測所が壊されて、クリアランクが低くなる

❹第3ライフスポット観測所でデザートサハギン×3(観測所が壊されるとキキキアチョ×2が追加で出現)を倒し、ブーゲンハーゲンからライフスポット調査記録4を受け取る

❺第4ライフスポット観測所でグリフォン+デザートサハギン×2(観測所が壊されるとデザートサハギン×2が追加で出現)を倒し、ブーゲンハーゲンからライフスポット調査記録5を受け取る

❻第5ライフスポット観測所で扉を調べたあと、ブーゲンハーゲンのあとについていき、デモニスキマラ×3を倒す

入手 【HARD】赤き戦士の伝記 第12巻

クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❸～❺で3ヵ所すべてのライフスポット観測所を破壊されずに守る
通常クリア(高)	手順❸～❺で1～2ヵ所のライフスポット観測所を破壊されずに守る
通常クリア(低)	手順❸～❺で3ヵ所すべてのライフスポット観測所を破壊される

ライフスポット観測所がある場所



④さまよう亡霊

Lv. 42



依頼主	谷の見張り番
場所	コスモキャニオン：谷の入口
発生時期	CHAPTER 10の「黒マントの来訪」で黒マントの男に近づいたあと
発生条件	コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 幻獣のお守り ● 2回目 ポーション	レッドXIII +6

進行手順

❶コスモキャニオン：迎えの谷で見張り番と話す

❷ギ族の亡霊に近づき、キキキアチョ×3を倒す

❸ギ族の亡霊に近づき、デザートサハギン×2を倒す

❹ギ族の亡霊に近づき、デザートサハギン×4を倒す

❺ギ族の亡霊に近づき、ホーンランキュヌを倒す

入手 【HARD】赤き戦士の伝記 第13巻

⑤地中に潜むもの Lv.45

依頼主	放浪の旅人(ジージェ)
場所	コスモエリア：峡谷地帯
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	コスモエリアのクエスト④「さまよう亡霊」をクリアする

報酬	好感度の変化
● 初回 『はんいか★1』マテリア ● 2回目 ポーション	ユフィ +6

進行手順

❶停まっている自動車に近づいてジージェと話す
❷モーグリショップで震動探知機を入手する(クエスト開始前に行なってもいい)
備考 震動探知機は、『モーグリ・コープ』でいたずらレベル4をクリアしてモーグリショップの流通ランクを4にすれば入手できるようになる
❸震動探知機を使って地下のモンスターがいる場所へ行き、モンスターに逃げられる
❹震動探知機を使って地下のモンスターがいる場所へ行き、ストーンゴーレム+デザートサハギン×2を倒す
❺震動探知機を使って地下のモンスターがいる場所へ行き、ギガースウォームを倒す
入手 【HARD】忍術伝書 第11巻

地下のモンスターがいる場所



ニブルエリアのクエスト

①チョコボ道の極意 Lv.Free

依頼主	チョコボ御殿の主(チョコボ仙人)
場所	ニブルエリア：チョコボ御殿
発生時期	CHAPTER 11を開始したあと
発生条件	――

報酬	好感度の変化
(なし)	ユフィ +7

進行手順

❶チョコボ御殿でグリングリンと話す
❷チョコボレポート：ニブルエリアの海チョコボでシレナを捕まえる(クエスト開始前に行なってもいい)
❸ニブルエリアの各地でチョコボに乗ってチョコボ草を30個以上入手する(クエスト開始前に行なってもいい)
❹チョコボ御殿でチョコボ仙人にチョコボ草を30個渡す
❺チョコボ仙人と話して、『チョコボレース』のジェット・デ・チョコボでチョコボ仙人に勝利する

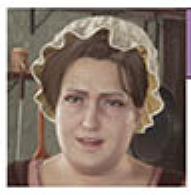
知識のマテリア チョコボ草をたくさん集めるとチョコボ御殿で景品がもらえる

ニブルエリアのクエスト①「チョコボ道の極意」で集めるチョコボ草は、エリア内に50個あるが、クエスト中に必要なのは30個のみ。あまったぶんは、チョコボ御殿のチョコボショップが引き取ってくれて、チョコボ仙人とチョコボショップに合計35個以上渡せば景品がもらえるのだ。P.400～403を参考に、チョコボ草をすべて集めて、貴重なアイテムを手に入れよう。

チョコボ草を渡すともらえる景品

渡した数	景品
35個	黄金の羽根
40個	不思議な水晶
45個	ギャラルホルン
50個	『ちりょう』マテピア

②白い毛の天使 Lv.41



依頼主	歌自慢の料理長(ダーエ)
場所	ニブルヘイム：調理場
発生時期	CHAPTER 11の「長居は無用」でローチェを倒したあと
発生条件	——

報酬	好感度の変化
● 初回 格闘術秘伝の書 第5巻 ● 2回目 ポーション	ティファ 最上級クリア +7 通常クリア(高) +6 通常クリア(低) +5

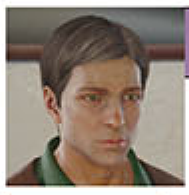
進行手順

❶ニブルヘイム：給水塔広場の調理場で料理長(ダーエ)と話して、キャットフードを受け取る
❷ニブル山南峰 登山口でマルにキャットフードをあげたあと、キラービー×4を倒す
備考 手順❷と❸のバトル中はマルが攻撃を受けるとHPが減り、残り25%未満になるとクリアランクが低くなる
❸マルのあとについていき、その途中でキラービー×7、クイーンビー+キラービー×3を倒す
入手【HARD】格闘術秘伝の書 第13巻
❹マルと子ネコたちがはぐれないようにゆっくり歩いて、ニブルヘイムへもどる
❺ニブルヘイム：給水塔広場でマルに近づく
❻魔晄中毒者療養所 2Fでダーエと話す
❼ピアノを調べて楽譜：エアリスのテーマを入手し、『ピアノ演奏』で「エアリスのテーマ」を演奏してBランク以上を獲得する
備考 演奏がCランクでも手順は進められるが、クリアランクが低くなる

クリアランクの条件	
ランク	そのランクになる条件
最上級クリア	手順❹でマルのHPが残り25%以上で、手順❻の演奏でBランク以上を獲得する
通常クリア(高)	以下のどちらかを満たす ● 手順❹でマルのHPが残り25%以上で、手順❻の演奏でCランクを獲得する ● 手順❹でマルのHPが残り25%未満で、手順❻の演奏でBランク以上を獲得する
通常クリア(低)	手順❹でマルのHPが残り25%未満で、手順❻の演奏でCランクを獲得する



③悲しみの旋律 Lv.44



依頼主	村役場の管理人
場所	ニブルヘイム：村役場
発生時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと
発生条件	——

報酬	好感度の変化
● 初回 剣技指南書 第6巻 ● 2回目 ポーション	バレット +6

進行手順

❶ニブルヘイム：給水塔広場の村役場で管理人と話す
❷神羅屋敷：リビングでエレベーターのスイッチを押し、地下最深階 魔晄研究所へ行く
❸機密保管室でヴィンセントと話して、セキュリティカードを受け取る
❹リフトの端末を操作して魔晄研究所 X区画へ降りる(魔晄研究所 X区画のマップはP.452を参照)
❺魔晄研究所バトルシミュレーターで端末を操作し、『神羅バトルシミュレーター』の「基礎試験」のバトルコースをすべてクリアする
❻神羅屋敷：実験体保管場で宝条のホログラムに近づき、ドラナバルガを倒す
入手【HARD】射撃マニュアル 第14巻

クリア後の変化	『神羅バトルシミュレーター』に「応用試験」のバトルコースが追加される

クエスト中にのみ探索する場所

※マップの見かたはP.336を参照

コレルエリア　ロケーションマップ　コレル南採炭場跡

※コレルエリアのクエスト❹「黒マント誘拐事件」の進行中に探索する

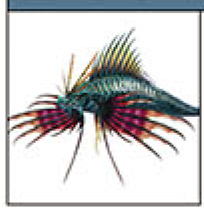
エネミーデータ

デスクロー　P.611



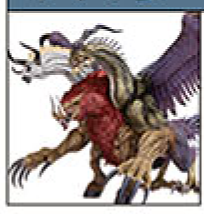
レベル ● 28
HP ● 3847
弱点 ● ——

スペンサー　P.612



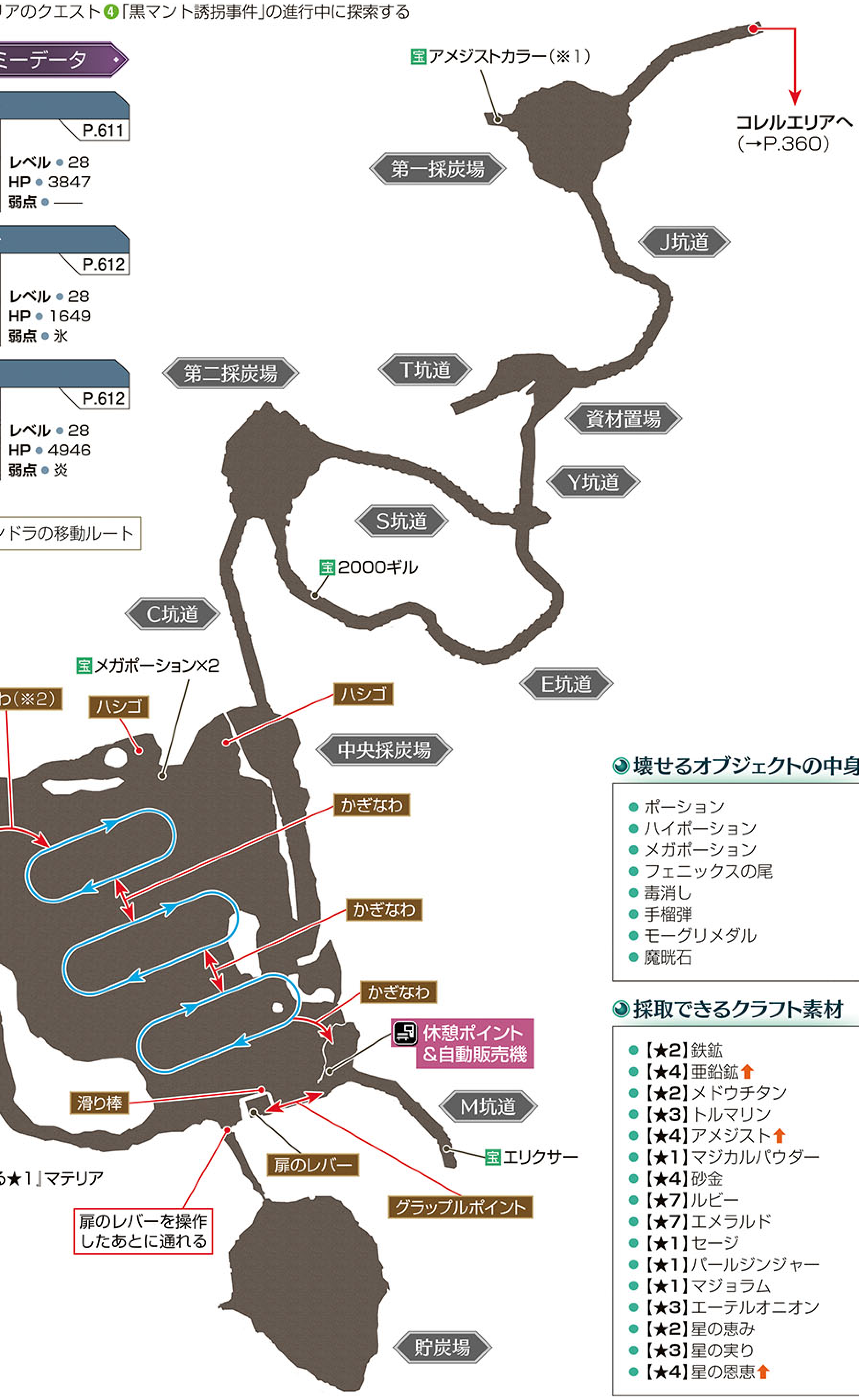
レベル ● 28
HP ● 1649
弱点 ● 氷

キマイラ　P.612



レベル ● 28
HP ● 4946
弱点 ● 炎

…ゴンドラの移動ルート



壊せるオブジェクトの中身

- ポーション
- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 手榴弾
- モーグリメダル
- 魔晄石

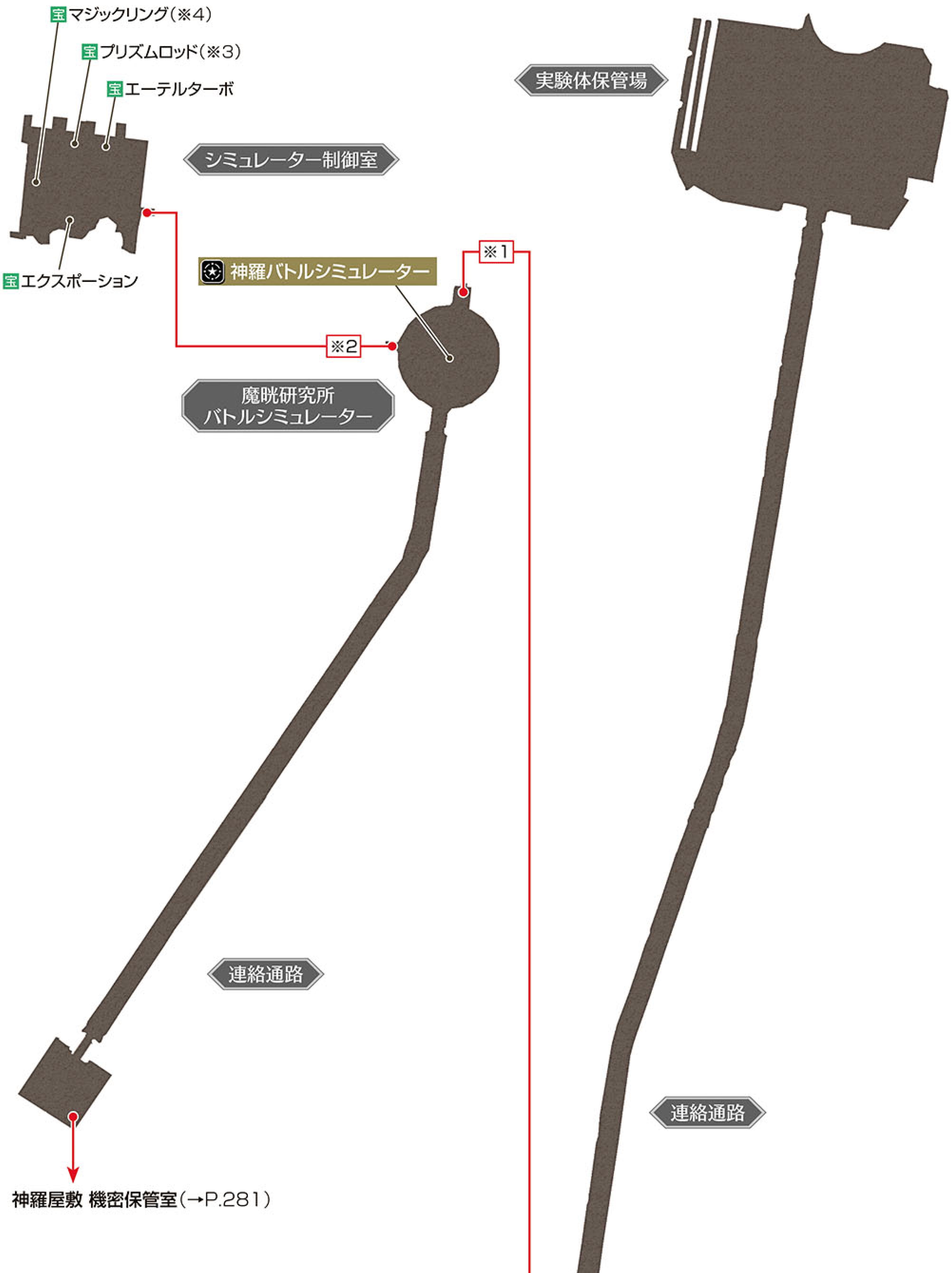
採取できるクラフト素材

- 【★2】鉄鉱
- 【★4】亜鉛鉱⬆
- 【★2】メドウチタン
- 【★3】トルマリン
- 【★4】アメジスト⬆
- 【★1】マジカルパウダー
- 【★4】砂金
- 【★7】ルビー
- 【★7】エメラルド
- 【★1】セージ
- 【★1】パールジンジャー
- 【★1】マジョラム
- 【★3】エーテルオニオン
- 【★2】星の恵み
- 【★3】星の実り
- 【★4】星の恩恵⬆

※1……すでに所持していると3500ギルになる
※2……レバーを操作したあと、天井のレーンをまわるゴンドラに飛び移って移動できる

ニブルエリア　ロケーションマップ　神羅屋敷：魔晄研究所 X区画

※ニブルエリアのクエスト❸「悲しみの旋律」の進行中に探索する



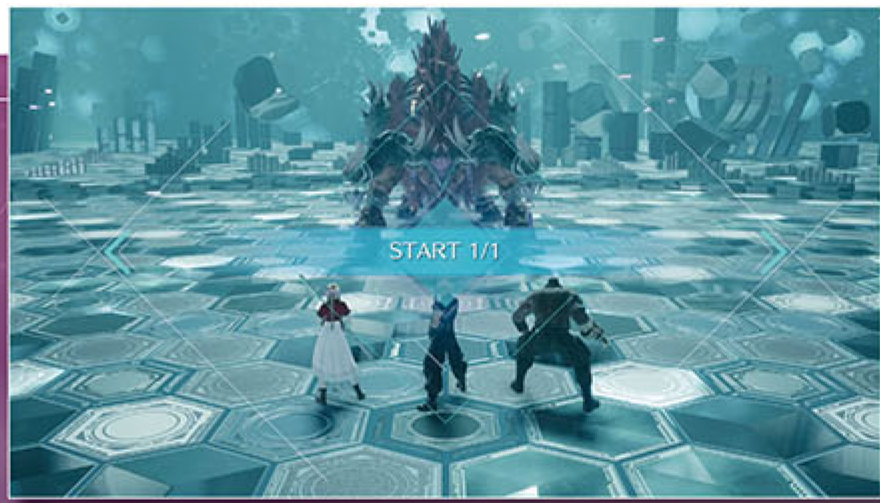
壊せるオブジェクトの中身

- ハイポーション
- メガポーション
- フェニックスの尾
- 毒消し
- 手榴弾
- 重力球
- モーグリメダル

※1……『神羅バトルシミュレーター』の「基礎試験」のバトルコースをすべてクリアしたあとに通れる
※2……『神羅バトルシミュレーター』のすべてのバトルコースをクリアしたあとに通れる
※3……すでに所持していると5500ギルになる　※4……チャプターセレクト時は、すでに入手しているとポーションになる

サブイベント&ミニゲーム 03

バトルシミュレーター

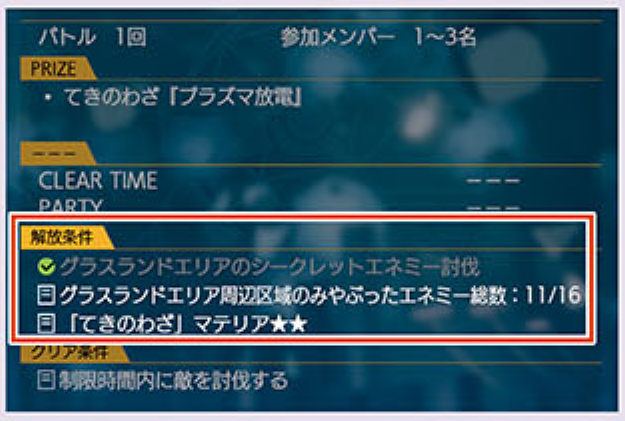


仕組み チャドリーに話しかけて、仮想空間でさまざまな敵を相手に模擬戦を行なう。通常のバトルとはちがって、アイテムが使用できず、敗北してもゲームオーバーにはならない。

遊べる場所	各地(チャドリーがいる場所)
遊べる時期	CHAPTER 2の「通信塔の起動」でグリン牧場の通信塔を起動したあと

攻略TIPS 条件を満たしてバトルコースを解放していこう

バトルシミュレーターには67のバトルコースがあり、そのほとんどは特定の条件を満たすことで解放されて挑戦できるようになる。各ワールドエリアを探索するときは、さまざまなエネミーと戦って『みやぶる』を使い、バトルコースの解放条件を満たしていこう。なお、バトルシミュレーターのバトルには、通常のバトルとはちがう右記の特徴があるので覚えておきたい。



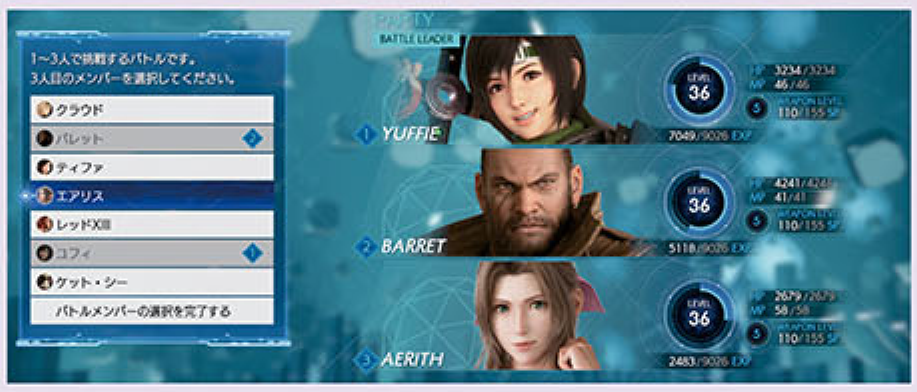
⬅バトルシミュレーターの画面右側には解放条件が表示されていて、条件を満たすと文字がグレーになる。

『バトルシミュレーター』でのバトルの特徴

- バトル中は消費アイテムを使用できない
- バトル中にアイテムとギルを入手できない(経験値、AP、熟練度は獲得できる。ただし、バトルメンバー以外は経験値の入手量が0.8倍になり、APは入手できない)
- 途中で全滅したりリタイアしたりしても、そこまでに獲得した経験値、AP、熟練度は失われない
- バトルコース開始時にパーティメンバーのHPとMPが全回復し、終了後にもとの値にもどる
- 1戦ごとに、パーティメンバーのHPが最大値の50%、MPが最大値の30%回復する(戦闘不能状態からも復活する)
- 一部のバトルコースにはクリア条件があり、条件を満たしたうえで勝利しなければならない

攻略TIPS バトルコースで勝利するには事前の準備が大切

大半のバトルコースは数回連続でバトルを行なうので、攻撃だけでなく回復や防御の手段も用意しておきたい。下記を参考にして、しっかり準備を整えてから挑戦しよう。なお、召喚獣のバトルコースでは、事前に召喚獣レポートをクリアして相手を弱体化していても、とくにデメリットはない。できるだけ苦戦せずにクリアしたいなら、弱体化レベル3にして挑戦するのがオススメだ。



⬆武器アビリティや連携アクションなども考えて、バトルコースに挑戦するメンバーを選ぼう。

バトルコースに挑む前に行なっておきたいこと

- 敵の弱点を突けるマテリアをセットしたり、アビリティを覚えたりする
- HPの回復ができるマテリアや、敵が起こす弱体効果を防ぐか解除できるマテリアをセットする
- 召喚獣に挑む場合は、対応する召喚獣レポート1~3をクリアして敵を弱体化させる

『バトルシミュレーター』の報酬

それぞれのバトルコースをはじめてクリアしたときは、各種のマテリアやスキルブックなどが手に入る。なお、同じバトルコースを2回以上クリアしても報酬は得られない。

INDEX

バトルコースリスト

※推奨Lv.が「Auto」のバトルコースは、メインストーリーの時期やクラウドのレベルに応じて敵の強さが変化する
※「討伐解析」と「エリア解析」の推奨Lv.は、難易度がADVANCEDだと「クラウドのレベル－3」(本来の推奨Lv.未満にはならない)に、HARDだと「70」になる
※解放条件の「○○エリア周辺区域のエネミー」についてはP.457を参照　※各バトルで出現するエネミーはP.458を参照

名前	推奨Lv.	バトル数	参加メンバー	初回クリア時の報酬
▼召喚獣(※1)				
タイタン	Auto	1回	1～3名	『タイタン★1～4』マテリア
		解放条件	――	
フェニックス	Auto	1回	1～3名	『フェニックス★1～4』マテリア
		解放条件	● ジュノンエリアを訪れる	
アレクサンダー	Auto	1回	1～3名	『アレクサンダー★1～4』マテリア
		解放条件	● コレルエリアを訪れる	
クジャタ	Auto	1回	1～3名	『クジャタ★1～4』マテリア
		解放条件	● ゴンガガエリアを訪れる	
バハムート改	Auto	1回	1～3名	『バハムート改★1～4』マテリア
		解放条件	● コスモエリアを訪れる	
オーディン	Auto	1回	1～3名	『オーディン★1～4』マテリア
		解放条件	● ニブルエリアを訪れる	
▼討伐解析				
グラスランド：双極の反乱	19	3回	1～3名	『せんせいこうげき★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート1と2でベノムラットとフューリーダンクを討伐する	
グラスランド：草原と狼	20	3回	1～3名	『フィジカル★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート4と6でマンドレイクとボルトファングを討伐する	
グラスランド：大地の番人	20	3回	1～3名	『ちょうはつ★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート3と5でラムーとレブリコンプテラを討伐する	
ジュノン：空を征くもの	24	3回	1～3名	『ぞくせい★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート1と4でフォーンアドゥとストーミュラを討伐する	
ジュノン：海風のトルネード	23	3回	1～3名	『マインド★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート2と3でワイズレットとカウトスフェロスを討伐する	
コレル：突き刺し注意報	31	3回	1～3名	『フィジカル★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート1と3でシャンカプラグとセイバーキッスを討伐する	
コレル：地中に潜むもの	32	3回	1～3名	『パワー★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート4と5でデューンウォームとフライングリッパーを討伐する	
コレル：山と海のあいだ	32	3回	1～3名	『APアップ★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート2と6でサー・チュースタンクとシルベリーキマイラを討伐する	
ゴンガガ：混ぜるなキケン	35	3回	1～3名	『マインド★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート1と6でパヤパヤとフルウムヴァラヌスを討伐する	
ゴンガガ：大地に根ざして	36	3回	1～3名	『スピード★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート2と3でブルームプラングとガーディアンホーンを討伐する	
ゴンガガ：遙かなる地響き	36	3回	1～3名	『ぞくせい★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート4と5でサベッジグランドホーンとヘビータンクを討伐する	
コスモ：爆裂七変化	39	3回	1～3名	『せんせいこうげき★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート2と5でドドドアチョとティミドリスクを討伐する	
コスモ：大自然の逆襲	40	3回	1～3名	『マテリアバウンス★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート4と6でパイロワイヤとエルダーゴーレムを討伐する	
コスモ：太古の記憶	40	3回	1～3名	『マジカル★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート1と3でサハギンウォーリアとグリュプスを討伐する	
ニブル：霊山の使者	42	3回	1～3名	『体力・精神いれかえ★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート1と2でハウルウルフとカルニフェクスを討伐する	
ニブル：悪魔の舞踏	43	3回	1～3名	『APアップ★1』マテリア
		解放条件	● 討伐レポート3と4でアンドラスとデュポアタスクを討伐する	
▼エリア解析				
グラスランドの解析 Lv.1	17	5回	1～3名	『かいふく★2』マテリア
		解放条件	● グラスランドエリア周辺区域のエネミー5種族とエンカウントする	
グラスランドの解析 Lv.2	45	5回	1～3名	『れいき★2』マテリア
		解放条件	● グラスランドエリア周辺区域のエネミー24種族とエンカウントする	

※1……難易度がHARDの場合、このバトルコースのバトル中のみ難易度がNORMALになる

名前	推奨Lv.	バトル数	参加メンバー	初回クリア時の報酬
ジュノンの解析 Lv.1	22	5回	1～3名	『いかずち★2』マテリア
		解放条件	● ジュノンエリア周辺区域のエネミー7種族とエンカウントする	
ジュノンの解析 Lv.2	45	5回	1～3名	『ちりょう★2』マテリア
		解放条件	● ジュノンエリア周辺区域のエネミー15種族とエンカウントする	
コレルの解析 Lv.1	30	5回	1～3名	『かぜ★2』マテリア
		解放条件	● コレルエリア周辺区域のエネミー20種族とエンカウントする	
コレルの解析 Lv.2	46	5回	1～3名	『ほのお★2』マテリア
		解放条件	● コレルエリア周辺区域のエネミー38種族とエンカウントする	
ゴンガガの解析 Lv.1	35	5回	1～3名	『どく★2』マテリア
		解放条件	● ゴンガガエリア周辺区域のエネミー12種族とエンカウントする	
ゴンガガの解析 Lv.2	45	5回	1～3名	『HPアップ★3』マテリア
		解放条件	● ゴンガガエリア周辺区域のエネミー20種族とエンカウントする	
コスモの解析 Lv.1	39	5回	1～3名	『バリア★2』マテリア
		解放条件	● コスモエリア周辺区域のエネミー15種族とエンカウントする	
コスモの解析 Lv.2	45	5回	1～3名	『MPアップ★3』マテリア
		解放条件	● コスモエリア周辺区域のエネミー22種族とエンカウントする	
ニブルの解析 Lv.1	42	5回	1～3名	『じかん★2』マテリア
		解放条件	● ニブルエリア周辺区域のエネミー20種族とエンカウントする	
ニブルの解析 Lv.2	45	5回	1～3名	『そせい★2』マテリア
		解放条件	● ニブルエリア周辺区域のエネミー24種族とエンカウントする	
▼生態解析(※1)				
敵を知るには	Auto	1回	1～3名	『てきのわざ★1』マテリア、てきのわざ『ソニックブラスト』
		解放条件	——	
		クリア条件	戦闘不能にならずにすべての敵を討伐する	
閃く雷光	Auto	1回	1～3名	てきのわざ『プラズマ放電』
		解放条件	● グラスランドエリアのシークレットレポートでケツァルコアトルを討伐する ● グラスランドエリア周辺区域のエネミー16種族をみやぶる ● 『てきのわざ』マテリアのレベルを★2にする	
		クリア条件	2分30秒以内に敵を討伐する	
癒やしの息吹	Auto	1回	1～3名	てきのわざ『ヒールウインド』
		解放条件	● グラスランドエリアのシークレットレポートでケツァルコアトルを討伐する ● ジュノンエリア周辺区域のエネミー10種族をみやぶる ● 『てきのわざ』マテリアのレベルを★2にする	
		クリア条件	すべての敵をバーストさせる	
命を賭して	Auto	1回	1～3名	てきのわざ『自爆』
		解放条件	● ジュノンエリアのシークレットレポートでマインドフレアを討伐する ● コレルエリア周辺区域のエネミー25種族をみやぶる ● 『てきのわざ』マテリアのレベルを★3にする	
		クリア条件	2分30秒以内に敵を討伐する	
一陣の魔風	Auto	1回	1～3名	てきのわざ『マインドブラスト』
		解放条件	● ジュノンエリアのシークレットレポートでマインドフレアを討伐する ● ゴンガガエリア周辺区域のエネミー14種族をみやぶる ● 『てきのわざ』マテリアのレベルを★3にする	
		クリア条件	マインドフレアを最初に討伐する	
恐ろしき口害	Auto	1回	1～3名	てきのわざ『ちょ～くさい息』
		解放条件	● ゴンガガエリアのシークレットレポートでモルボルグレートを討伐する ● コスモエリア周辺区域のエネミー15種族をみやぶる ● 『てきのわざ』マテリアのレベルを★4にする	
		クリア条件	HPを回復するコマンドを使用せずに敵を討伐する	
蛇神の一睨	Auto	1回	1～3名	てきのわざ『メデューサシールド』
		解放条件	● コスモエリアのシークレットレポートでジャバウォックを討伐する ● ニブルエリア周辺区域のエネミー16種族をみやぶる ● 『てきのわざ』マテリアのレベルを★5にする	
		クリア条件	2分30秒以内に敵を討伐する	
▼チャレンジ(ミドルオーシャンの調査レポート1をクリアしたあとに追加される/※2)				
群れなす軍隊	70	10回	1～3名	『ふうじる』マテピア
		解放条件	——	
嫌われ者の哀歌	70	10回	1～3名	『ぞくせい★1』マテリア
		解放条件	● 「群れなす軍隊」をクリアする	

※2……このバトルコースのバトル中は難易度がHARDになる

次ページへつづく

バトルコースリスト(つづき)

名前	推奨Lv.	バトル数	参加メンバー	初回クリア時の報酬
終わりなき悪夢	70	10回	1～3名	『いのり』マテピア
		解放条件	●「嫌われ者の哀歌」をクリアする	
怪物たちのシュプレヒコール	70	10回	1～3名	『はんいか★1』マテリア
		解放条件	●「終わりなき悪夢」をクリアする ●コレルエリアのシークレットエネミーを討伐する ●エンディングを迎える	
破滅への道	70	10回	1～3名	『MPアップ』マテピア
		解放条件	●「怪物たちのシュプレヒコール」をクリアする ●エンディングを迎える	
異界の統率者	70	5回	1～3名	神々の黄昏
		解放条件	●「破滅への道」をクリアする ●エンディングを迎える	
▼レジェンド(ミドルオーシャンの調査レポート1をクリアしたあとに追加される/※1)				
クラウド vs 鋼鉄の戦士	70	5回	クラウド	剣技指南書 第15巻
		解放条件	●エンディングを迎える	
バレット vs 怪力自慢	70	5回	バレット	射撃マニュアル 第16巻
		解放条件	●ジュノンエリアのシークレットエネミーを討伐する ●エンディングを迎える	
ティファ vs マーシャルズ	70	5回	ティファ	格闘術秘伝の書 第16巻
		解放条件	●コスモエリアのシークレットエネミーを討伐する ●エンディングを迎える	
エアリス vs マジカルナイツ	70	5回	エアリス	星の神秘の書 第16巻
		解放条件	●グラスランドエリアのシークレットエネミーを討伐する ●エンディングを迎える	
レッドXIII vs 野生の軍団	70	5回	レッドXIII	赤き戦士の伝記 第16巻
		解放条件	●ゴンガガエリアのシークレットエネミーを討伐する ●エンディングを迎える	
ユフィ vs 犠牲者の群れ	70	5回	ユフィ	忍術伝書 第16巻
		解放条件	●ニブルエリアのシークレットエネミーを討伐する ●エンディングを迎える	
ケット・シー vs 噂の異端児	70	5回	ケット・シー	占いガイドブック 第16巻
		解放条件	●エンディングを迎える	
友情の証	70	10回	クラウド、ザックス	リボン
		解放条件	●「友情の証」と「英雄の条件」以外のレジェンドのバトルコースをすべてクリアする ●海賊王の羅針盤を入手する	
英雄の条件	70	10回	クラウド、セフィロス	剣技指南書 第16巻
		解放条件	●「友情の証」と「英雄の条件」以外のレジェンドのバトルコースをすべてクリアする ●海賊王の羅針盤を入手する	
▼チュートリアル(※2)				
バトル初心者の館	Auto	3回	クラウド、バレット	『HPアップ★1』マテリア
		解放条件	――	
クラウド	Auto	2回	クラウド	『ほのお★1』マテリア
		解放条件	――	
バレット	Auto	2回	バレット	『いかずち★1』マテリア
		解放条件	――	
ティファ	Auto	3回	ティファ	『れいき★1』マテリア
		解放条件	――	
エアリス	Auto	2回	エアリス	『かぜ★1』マテリア
		解放条件	――	
レッドXIII	Auto	2回	レッドXIII	『MPアップ★1』マテリア
		解放条件	――	
ユフィ	Auto	2回	ユフィ	『ジャストガードきょうか★1』マテリア
		解放条件	●ユフィを仲間にする	
ケット・シー	Auto	4回	ケット・シー	『ラッキー★1』マテリア
		解放条件	●ケット・シーを仲間にする	
ザックス	Auto	2回	ザックス	『HPアップ★1』マテリア
		解放条件	●「友情の証」と「英雄の条件」以外のレジェンドのバトルコースをすべてクリアする ●海賊王の羅針盤を入手する	
セフィロス	Auto	2回	セフィロス	『MPアップ★1』マテリア
		解放条件	●「友情の証」と「英雄の条件」以外のレジェンドのバトルコースをすべてクリアする ●海賊王の羅針盤を入手する	
連携アクション& 連携アビリティ	Auto	2回	クラウド、バレット、ティファ	『ガードきょうか★1』マテリア
		解放条件	――	

※1……このバトルコースのバトル中は難易度がHARDになる
※2……難易度がHARDの場合、このバトルコースのバトル中のみ難易度がNORMALになる

※[クエスト]……クエストで出現する、[レポート]……討伐レポートや調査レポートで出現する
※ほとんどのエネミーは『バトルシミュレーター』にも出現し、そこでのエンカウント数やみやぶった数もカウントされる

グラスランドエリア周辺区域のエネミー

No.	名前
▼フィールドに出現するエネミー	
025	デビルライド[クエスト]
030	カームファング
031	ボルトファング[レポート]
032	ホワイトファング[クエスト]
036	バイオラット
037	ベノムラット[レポート]
053	レブリコン
054	レブリコンプテラ[レポート]
073	ムー
074	ラムー[レポート]
075	マンドラゴラ
076	マンドレイク[レポート]
077	エレファダンク
078	フューリーダンク[レポート]
080	ケツァルコアトル[レポート]
091	オーク
113	プワゾンキャップ[クエスト]
209	ミドガルズオルム
▼ミスリルマインに出現するエネミー	
046	カスタネッツ
084	クロウラー
086	アークドラゴン
089	プリン
092	オーガ
210	ミスリルゴーレム

ジュノンエリア周辺区域のエネミー

No.	名前
▼フィールドに出現するエネミー	
039	ストームビート[クエスト]
062	トーンアドゥ
063	フォーンアドゥ[レポート]
065	フォーミュラ
066	ストーミュラ[レポート]
087	ミスティックドラゴン[クエスト]
090	ホワイトムース[クエスト]
094	ゼムゼレット
095	ワイズレット[レポート]
096	ネロスフェロス
097	カウトスフェロス[レポート]
098	キャッパワイヤ
100	マインドフレア[レポート]
190	ヘルハーレーVR2[クエスト]
▼アンダージュノンに出現するエネミー	
211	ボトムスウェル

コレルエリア周辺区域のエネミー

No.	名前
▼フィールド(北部)に出現するエネミー	
040	トロピカルプアゾキュート
041	プアゾキュートコマンダー[クエスト]
043	シー・チュースタンク
044	サー・チュースタンク[レポート]
047	クラブハンマー[クエスト]
104	ビーチプラグ
105	シャンカプラグ[レポート]
106	クラウンランス
108	ニードルキッス(※3)
110	シーデビル[クエスト]
▼フィールド(南部)に出現するエネミー	
038	フラップビート(※4)
050	トンベリ[レポート]
052	トンベリキング[レポート]
058	ギガントボム[クエスト]
109	セイバーキッス[レポート]
120	ランドウォーム
121	デューンウォーム[レポート]
123	スペンサー(※5)
124	フライングリッパー[レポート]
125	キマイラ(※5)
126	シルベリーキマイラ[レポート]
173	ゴールドサボテンダー[レポート]
174	サボテンダー
175	オレンジサボテンダー[レポート]
177	ジャボテンダー[レポート]
178	ジャボテンダー[レポート]
179	キッドG[レポート]
▼コレル山やコレル炭鉱に出現するエネミー	
042	スウェルフロート
045	パンプキンホッグパイ(※4)
057	ボム
111	サーチャクラウン
114	バグナドラナ
116	コカトリス
212	ギガトリス
▼アンダーソーサーに出現するエネミー	
117	デスクロー(※5)
127	ジョーカー[クエスト]
172	サボテンダー
▼コレル南採炭場跡に出現するエネミー	
118	キラースティグマ[クエスト]

ゴンガガエリア周辺区域のエネミー

No.	名前
055	レブリドン[クエスト]
059	モルボルグレート[レポート]
067	フラッシュダガー[クエスト]
079	マストドン[クエスト]
101	グランガラン(※6)
102	コグランガラン(※6)
103	マゴグランガラン(※6)
107	マゴンメデューサ[クエスト]
128	グランドホーン(※6)
129	ガーディアンホーン[レポート]
130	サベッジグランドホーン[レポート]
131	バジガンディ(※6)
132	フルウムヴァラヌス[レポート]
134	タッチミー(※6)
135	パヤパヤ[レポート]
137	フラワープラング(※6)
138	ブルームプラング[レポート]
139	ギガントード[クエスト]
141	ミミクリィキマラ(※6)
143	ヘビータンク[レポート]

コスモエリア周辺区域のエネミー

No.	名前
▼フィールドに出現するエネミー	
048	デザートサハギン
049	サハギンウォーリア[レポート]
082	グリフォン
083	グリュプス[レポート]
099	パイロワイヤ[レポート]
122	ギガースウォーム[クエスト]
142	デモニスキマラ[クエスト]
144	ホーンランキュヌ[クエスト]
145	キキキアチョ
146	ドドドアチョ[レポート]
147	ストーンゴーレム
148	エルダーゴーレム[レポート]
149	バジリスク
150	ティミドリスク[レポート]
151	アラクラン[クエスト]
152	ジャバウォック[レポート]
▼ギ族の洞窟に出現するエネミー	
085	ニーズヘッグ
119	トゥーサイド
153	ギ族の亡霊
154	スティンガー
213	ギ・ナタタク
214	ソウルファイア

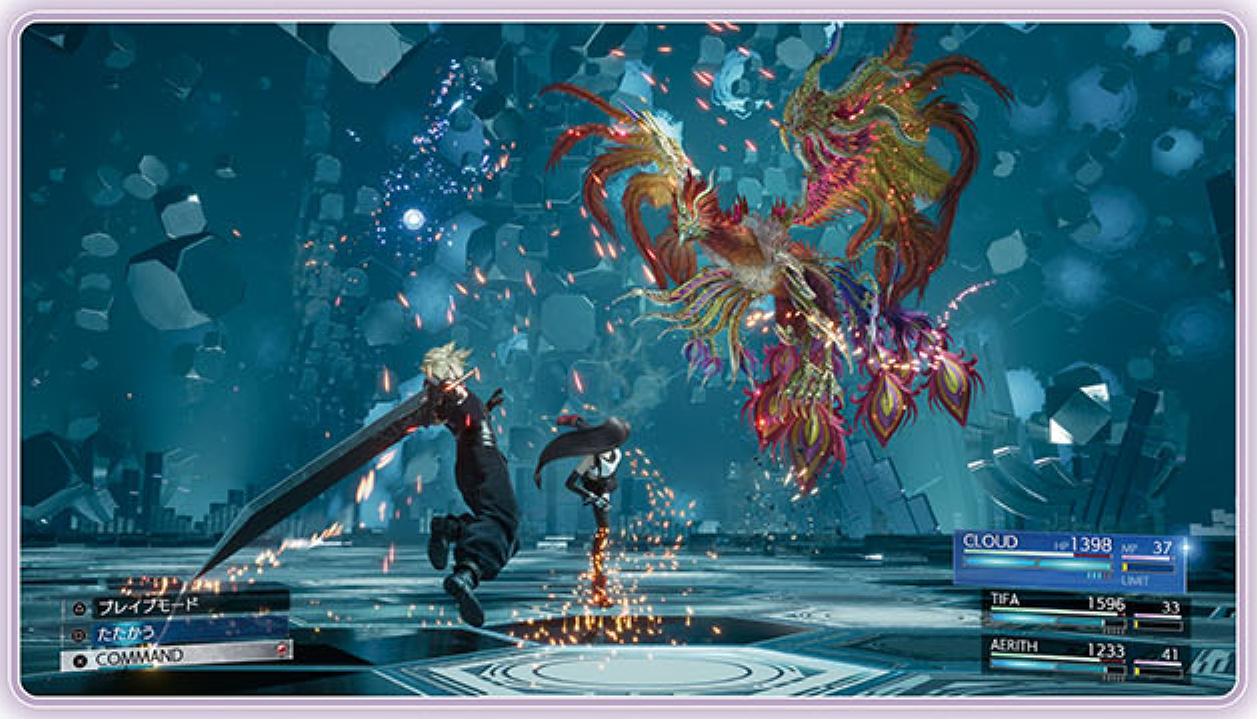
ニブルエリア周辺区域のエネミー

No.	名前
▼フィールドに出現するエネミー	
020	ステルシーステップ[レポート]
033	ニブルウルフ
034	ハウルウルフ[レポート]
060	ズー(※7)
064	キングズー[レポート]
071	キュビルデュヌス(※7)
072	カルニフェクス[レポート]
112	バッテリーキャップ
155	バルロン
156	アンドラス[レポート]
158	ベルチャータスク
159	デュボアタスク[レポート]
160	キラービー[クエスト]
161	クイーンビー[クエスト]
170	ブラッドフロート[レポート]
▼ニブル山に出現するエネミー	
056	ダブルブレイン
068	スピードサウンド
069	ドラゴン(※8)
140	インセクトキマラ
180	スクリーマー
208	マテリアキーパー(※9)
▼神羅屋敷に出現するエネミー	
115	ドラナバルガ[クエスト]
162	ババヴェラウミュ
163	ブラックバット

※3……グラスランドエリア(レポート)、コレル山、コレル炭坑にも出現する　※4……アンダーソーサーにも出現する
※5……コレル南採炭場跡にも出現する　※6……フィールドとゴンガガ魔晄炉の両方に出現する
※7……ニブル山にも出現する　※8……ニブル山(現代)にのみ出現する　※9……ニブル山(過去)にのみ出現する

出現するエネミーリスト

バトルコース	バトル	出現するエネミー
▼召喚獣		
タイタン	1	タイタン
フェニックス	1	フェニックス
アレクサンダー	1	アレクサンダー
クジャタ	1	クジャタ
バハムート改	1	バハムート改
オーディン	1	オーディン
▼討伐解析		
グラスランド：双極の反乱	1	バイオラット×2+エレファダンク×2
	2	オーク×3
	3	ベノムラット×2+フューリーダンク×2
グラスランド：草原と狼	1	マンドラゴラ×2+カームファング
	2	スピードサウンド×3
	3	マンドレイク×2+ボルトファング
グラスランド：大地の番人	1	ムー×2+レブリコン
	2	ダブルブレイン×2+スクリーマー
	3	ラムー×2+レブリコンプテラ
ジュノン：空を征くもの	1	トーンアドゥ+フォーミュラ×2
	2	ズー
	3	フォーンアドゥ+ストーミュラ×2
ジュノン：海風のトルネード	1	ゼムゼレット+ネロスフェロス×2
	2	オーガ×2
	3	ワイズレット+カウトスフェロス×3
コレル：突き刺し注意報	1	ビーチプラグ+ニードルキッス×2
	2	ジュノンスイーパー×2
	3	シャンカプラグ+セイバーキッス×2
コレル：地中に潜むもの	1	ランドウォーム+スペンサー×2
	2	ブルモーター×2
	3	デューンウォーム+フライングリッパー×2
コレル：山と海のあいだ	1	シー・チュースタンク×2+キマイラ
	2	ボム×2
	3	サー・チュースタンク×2+シルベリーキマイラ
ゴンガガ：混ぜるなキケン	1	タッチミー×2+バジガンディ×2
	2	タッチミー×2+パヤパヤ×2
	3	パヤパヤ×2+フルウムヴァラヌス×2
ゴンガガ：大地に根ざして	1	フラワープラング+グランドホーン×2
	2	オーク×3+プワゾンキャップ
	3	ブルームプラング+ガーディアンホーン×2
ゴンガガ：遥かなる地響き	1	サベッジグランドホーン×2
	2	ストームビート×2
	3	ヘビータンク×2
コスモ：爆裂七変化	1	キキキアチョ×2+バジリスク×2
	2	ギガントボム
	3	ドドドアチョ×2+ティミドリスク×2
コスモ：大自然の逆襲	1	キャッパワイヤ×2+ストーンゴーレム
	2	サボテンダー×3
	3	パイロワイヤ×2+エルダーゴーレム
コスモ：太古の記憶	1	デザートサハギン+グリフォン
	2	クラブハンマー
	3	サハギンウォーリア+グリュプス
ニブル：霊山の使者	1	ニブルウルフ×2+キュビルデュヌス×2
	2	マゴンメデューサ×2
	3	ハウルウルフ×2+カルニフェクス×2
ニブル：悪魔の舞踏	1	バルロン+ベルチャータスク
	2	フラッシュダガー×3
	3	アンドラス+デュボアタスク
▼エリア解析		
グラスランドの解析 Lv.1	1	インセクトキマラ×3
	2	キュビルデュヌス×3
	3	スピードサウンド×3
	4	オーク×4
	5	カームファング×4
グラスランドの解析 Lv.2	1	オーク×2+ダブルブレイン
	2	バイオラット+ムー×2
	3	レブリコン+スピードサウンド×2
	4	エレファダンク×3
	5	ボンザ×2
ジュノンの解析 Lv.1	1	クロウラー×2+バグラー×2
	2	ネロスフェロス×3
	3	バグラー×3
	4	プリン×3
	5	フォーミュラ×2+ゼムゼレット
ジュノンの解析 Lv.2	1	フォーミュラ×2+スピードサウンド×2
	2	カスタネッツ×2
	3	オーガ+カームファング×2
	4	キャッパワイヤ×3
	5	ズー+レブリコン



バトルコース	バトル	出現するエネミー
コレルの解析 Lv.1	1	ジュノン警備兵×2＋トロピカルプアゾキュート×2
	2	ジュノン擲弾兵×2＋ジュノン鎮圧兵×2
	3	マドゥマンジュ＋ジュノン上級擲弾兵×2
	4	ジュノン重火兵×3
	5	クラウンランス＋ジュノン上級警備兵×2
コレルの解析 Lv.2	1	グリード×3＋サーチアイ
	2	バグナドラナ＋サーチャクラウン×2
	3	デモナス×3＋コカトリス
	4	フラップビート＋パンプキンホッグパイ×2
	5	キッドG＋キラースティグマ×2
ゴンガガの解析 Lv.1	1	デモナス＋バグラー×2
	2	クラウンランス×2
	3	グランガラン×3
	4	ジュノン鎮圧兵×3＋ジュノン上級擲弾兵
	5	ジュノンスイーパー×3
ゴンガガの解析 Lv.2	1	ミミクリィキマラ×2
	2	デスクロー×2＋ネクローシス×2
	3	ランドウォーム＋デューンウォーム
	4	シルベリーキマイラ×2
	5	ホワイトファング＋スイーパーカスタム
コスモの解析 Lv.1	1	鎮圧兵×2＋警備兵×2
	2	スタンレイ×2＋擲弾兵×2
	3	サボテンダー＋スウェルフロート×2
	4	上級警備兵×2＋上級擲弾兵×2
	5	デザートサハギン×2＋プアゾキュートコマンダー×3
コスモの解析 Lv.2	1	ホーンランキュヌ
	2	ジャボテンダー
	3	ミスティックドラゴン
	4	ホワイトムース＋アンノウン×2
	5	アラクラン
ニブルの解析 Lv.1	1	ニーズヘッグ×3
	2	スティンガー＋バッテリーキャップ×2
	3	重火兵×4
	4	トゥーサイド×3
	5	ニブルウルフ×2＋ボム
ニブルの解析 Lv.2	1	デモニスキマラ×3
	2	ギ族の亡霊・槍＋ギ族の亡霊・魔＋ギ族の亡霊・弓
	3	バルロン×3
	4	マストドン×2
	5	レブリドン＋ストーンゴーレム
▼生態解析		
敵を知るには	1	スピードサウンド×3
閃く雷光	1	ケツァルコアトル
癒やしの息吹	1	ケツァルコアトル＋アークドラゴン×2
命を賭して	1	マインドフレア
一陣の魔風	1	マインドフレア＋ネオヴァギドポリス×2
恐ろしき口害	1	モルボルグレート
蛇神の一睨	1	ジャバウォック
▼チャレンジ		
群れなす軍隊	1	キュビルデュヌス＋カルニフェクス＋インセクトキマラ＋クロウラー＋ニーズヘッグ＋スラップス
	2	グランガラン＋ミミクリィキマラ＋アンノウン＋スティンガー＋ババヴェラウミュ＋プリン
	3	サーチアイ＋デモナス＋オーク＋ネロスフェロス＋カウトスフェロス＋ムー＋ラムー
	4	パンプキンホッグパイ＋上級警備兵＋バグラー＋重火兵＋鎮圧兵
	5	警備兵＋擲弾兵＋上級擲弾兵＋バグラー×2＋グリード×3
	6	セイバーキッス＋ニードルキッス＋スピードサウンド＋フォーミュラ＋ブラックバット
	7	キャッパワイヤ＋パイロワイヤ＋マンドラゴラ＋マンドレイク＋フラッシュダガー
	8	特殊作戦兵＋スタンレイType-G＋スタンレイ＋ストーミュラ
	9	カームファング＋ニブルウルフ＋キキキアチョ＋スクリーマー
	10	アークドラゴン＋ネクローシス＋ドドドアチョ＋マドゥマンジュ
嫌われ者の哀歌	1	ボルトファング＋フラワープラング＋バッテリーキャップ＋プワゾンキャップ＋サーチャクラウン
	2	ビーチプラグ＋シャンカプラグ＋カスタネッツ＋タッチミー＋パヤパヤ＋ポイズンフロッグ
	3	フラップビート＋ストームビート＋ダブルブレイン＋ネオヴァギドポリス
	4	バジガンディ＋フルウムヴァラヌス＋バイオラット＋ベノムラット
	5	ドラナバルガ＋トロピカルプアゾキュート＋プアゾキュートコマンダー＋スウェルフロート
	6	バグナドラナ＋ブルームプラング＋ファニーフェイス＋クラウンランス＋マゴンメデューサ
	7	シー・チュースタンク＋サー・チュースタンク＋バジリスク＋ティミドリスク
	8	レプリコンプテラ＋アンダーリザード＋トゥーサイド
	9	サベッジグランドホーン＋グランドホーン＋ガーディアンホーン
	10	トンベリ＋サボテンダー＋サボテンダー＋スペンサー＋フライングリッパー
終わりなき悪夢	1	エレファダンク＋クイーンビー＋キラービー×2
	2	ギ族の亡霊・槍＋ギ族の亡霊・弓＋ギ族の亡霊・魔＋ゲルシュメルゼ
	3	ゼムゼレット＋グリフォン
	4	デモニスキマラ＋ハウルウルフ×2
	5	デビルライド＋ソルジャー2nd
	6	ワイズレット＋グリュプス
	7	バルロン＋ステルシーステップ＋デザートサハギン＋キマイラ
	8	フューリーダンク＋コカトリス＋デスクロー
	9	エンシャントドラゴン＋ドァブゥル＋ボム
	10	アンドラス＋サハギンウォーリア＋シルベリーキマイラ

次ページへつづく

出現するエネミーリスト(つづき)

バトルコース	バトル	出現するエネミー
怪物たちのシュプレヒコール	1	ヘビータンク+フォーンアドゥ
	2	スイーパーカスタム+ジュノンスイーパー+ブルモーター
	3	テスト0+イン&ヤン+ジャッジ
	4	レブリコン+オーガ+ズー
	5	ホワイトファング+ホワイトムース
	6	レブリドン+マストドン
	7	ランドウォーム+デューンウォーム
	8	ヘクトアイズ+ベルチャータスク
	9	モスアダマンタイマイ+デスフロート
	10	トンベリキング+ジョーカー
破滅への道	1	クラブハンマー+エルダーゴーレム
	2	ボンザ+キッドG
	3	シーデビル+ドラゴン
	4	ストーンゴーレム+トーンアドゥ
	5	デュボアタスク+ブラッドフロート
	6	ミスティックドラゴン+ホーンランキュヌ
	7	アラクラン+ギガントボム
	8	ギガースウォーム+キラースティグマ
	9	ジャボテンダー+ジャボテンダー
	10	ヴァリアントレイリー+ズーニクス
異界の統率者	1	フェニックス+クジャタ
	2	タイタン+バハムート改
	3	オーディン+アレクサンダー
	4	ギルガメッシュ
	5	セフィロスVR
▼レジェンド		
クラウド vs 鋼鉄の戦士	1	バグラー×6
	2	ホワイトファング
	3	ホーンランキュヌ
	4	ブラッドフロート
	5	アイアンクラッド
バレット vs 怪力自慢	1	グリード×6
	2	スイーパーカスタム
	3	ギガントボム
	4	モスアダマンタイマイ
	5	ヘルハーレーVR2
ティファ vs マーシャルズ	1	スタンレイType-G×3
	2	キラースティグマ
	3	キッドG
	4	エルダーゴーレム
	5	ジャバウォック
エアリス vs マジカルナイツ	1	警備兵×2+スタンレイ×2
	2	イン&ヤン
	3	ホワイトムース×2
	4	ヘクトアイズ
	5	ケツァルコアトル
レッドⅩⅢ vs 野生の軍団	1	タッチミー×6
	2	マストドン
	3	ギガントード
	4	レブリドン
	5	モルボルグレート

バトルコース	バトル	出現するエネミー
ユフィ vs 犠牲者の群れ	1	カームファング×4
	2	ジョーカー
	3	ヴァリアントレイリー
	4	ドラゴン
	5	キングズー
ケット・シー vs 噂の異端児	1	グランガラン×3
	2	ギ族の亡霊・槍+ギ族の亡霊・弓
	3	アラクラン
	4	デュボアタスク
	5	マインドフレア
友情の証	1	タイタン
	2	セーアコアトル
	3	フェニックス
	4	パイレーツデーモン
	5	クジャタ
	6	アイアンクラッド
	7	アレクサンダー
	8	マインドフレア
	9	バハムート改
	10	オーディン
英雄の条件	1	タイタン
	2	オーガ・ランページ
	3	フェニックス
	4	シードラゴン
	5	クジャタ
	6	ジャバウォック
	7	アレクサンダー
	8	キングズー
	9	バハムート改
	10	オーディン
▼チュートリアル		
バトル初心者の館	1	オーク×3
	2	スピードサウンド×2
	3	エレファダンク
クラウド	1	オーク×2
	2	オーク×3
バレット	1	オーク×2
	2	オーク×2
ティファ	1	オーク×2
	2	オーク×3
	3	エレファダンク
エアリス	1	オーク×2
	2	オーク×3
レッドⅩⅢ	1	オーク×2
	2	オーク×3
ユフィ	1	オーク×2
	2	スピードサウンド×2
ケット・シー	1	オーク×2
	2	オーク×3
	3	エレファダンク×2
	4	オーク×3
ザックス	1	オーク×2
	2	オーク×3
セフィロス	1	オーク×2
	2	オーク×3
連携アクション&チェインアビリティ	1	スピードサウンド×3
	2	エレファダンク×2

サブイベント&ミニゲーム 04

モーグリ・コープ



ルール コモーグリ5匹のいたずら攻撃をかいくぐり、追いかけたりつかまえたりして彼らをモーグリハウスへ連れもどす。コモーグリを全員連れもどせばクリアだが、いたずら攻撃に3回当たると失敗になる。

遊べる場所	各ワールドエリア：モーグリレポート
遊べる時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと

攻略TIPS コモーグリの行動や設置物の効果を知るのがクリアへの近道

5匹のコモーグリは、それぞれ異なるいたずら攻撃をクラウドに仕掛けてくる(下の表を参照)。各地のモーグリハウスで『モーグリ・コープ』をクリアして「いたずらレベル」が上がると、コモーグリの攻撃が激しくなるので、右記の設置物を利用したり、右下の表に示したコツを参考にしたりしてクリアを目指そう。なお、合計で3回失敗したあとは、いたずら攻撃に5回当たるまで失敗にならない難易度「イージー」が選択できる(選んでもデメリットはない)。

コモーグリの種類といたずら攻撃の内容

外見と名前	いたずら攻撃の内容
 モーグ	自分の周囲に、投げてから約5秒後に爆発する紫の爆弾をばらまく。いたずらレベルが上がると、一度にばらまく爆弾の数が増えるほか、いたずらレベル4以上では約3秒後に爆発する黄色の爆弾をばらまく
 モッキー	自分の周囲に、地面に約10秒間残りつづけるバナナの皮をばらまく。いたずらレベルが上がると、一度にばらまくバナナの皮の数が増える
 モッシュ	円形の弾を、前方に広がるように飛ばす。いたずらレベルが上がると、円形の弾の数が増えるほか、弾を最大3回連続で飛ばす
 モララ	前方にまっすぐ進む球状の弾を撃つ。いたずらレベルが上がると、弾を最大3個まで横に並べて撃つ
 モルル	多数の光の弾を上空へ飛ばし、地面の赤く光った場所へ落下させる。いたずらレベルが上がると、一度に飛ばす弾の数が増える

設置物の種類

外見と名前	効果
 竜巻	コモーグリが触れると約6秒間目をまわし、クラウドが約8～12秒間抱えて運べるようになる(いたずらレベルが高いと時間が短くなる)。クラウドが触れた場合は、少しのあいだ竜巻が消えてしまう。時間経過で現れたり消えたりする竜巻もある
 竜巻スイッチ	クラウドが踏むと、約13秒間、スイッチの上に大きな竜巻を発生させる。大きな竜巻の性質は竜巻とほぼ同じだが、モーグリが目をまわす時間が約9秒間と長い
 キノコ	キノコのうち、上にマークが表示されていて平たいものはパルクールアクションで乗ることができる。乗ると、特定の場所に飛び移ることが可能

いたずらレベルごとの特徴とアドバイス

いたずらレベル	特徴とアドバイス
1	設置物はとくになく、いたずら攻撃の頻度も低い。基本的なルールに慣れておこう
2	5匹のコモーグリの近くに竜巻がある。コモーグリを竜巻へ追いこんでつかまえ、モーグリハウスへ運ぶ練習をしておきたい
3	このレベル以降、連れもどしたコモーグリがいたずら攻撃を行なうようになる。モーグリハウスの方向にも注意を払いながら行動しよう
4	モララやモッシュの近くに竜巻スイッチが設置されており、それらのコモーグリを連れもどすのに活用できる
5	このレベル以降は制限時間が設定され、時間切れでも失敗になる。急ぎすぎる必要はないが、残り時間をある程度意識して行動しよう
6	モーグ、モララ、モルルは、近くにある竜巻スイッチを利用してつかまえるのが比較的簡単。モーグを抱えて運ぶときに、モッキーも同時にモーグリハウス側へ追いこむと時間の余裕ができやすい
7	まずはスタート地点近くのキノコに乗り、モッキーをつかまえに行こう。モーグとモルルは近い場所におり、一緒にモーグリハウスのほうへ誘導しやすいが、柵や障害物に囲まれていていたずら攻撃を避けにくい点には注意

『モーグリ・コープ』の報酬

はじめてクリアしたあとはモーグリショップを利用可能になり、モーグリメダルと引きかえに商品を入手できる(モーグリメダルの入手方法は下記を参照)。また、新たなモーグリハウスで『モーグリ・コープ』をクリアすると、そのたびにモーグリショップの流通ランクがアップし、右の表のように商品が増えていくほか、すべてクリアするとモーグリのぬいぐるみがもらえる。

モーグリメダルのおもな入手方法

- 各地の神羅ボックスやモーグリボックス(通信塔などに置かれている箱)を壊す
- クリアずみのいたずらレベルに再挑戦してクリアする
- 「チョコボでお宝探し」(→P.333)のお宝として掘り出す



⬆モーグリ店長の横にいるコモーグリと話すと、クリアずみのいたずらレベルの『モーグリ・コープ』に再挑戦できる。

モーグリショップで交換できるもの

名前	必要なメダル	在庫	入荷する流通ランク	詳細
エーテル	1	∞	1	P.588
エリクサー	15	∞	6	P.588
ルビー	10	∞	1	P.581
エメラルド	10	∞	1	P.582
サファイア	10	∞	5	P.582
『マテリアバウンス★1』マテリア	6	1	5	P.568
『かいふく』マテピア	6	1	4	P.563
『ほのお』マテピア	6	1	3	P.563
『こうげきバフ』マテピア	6	1	6	P.564
『HPアップ』マテピア	6	1	1	P.564
『ジャストガードきょうか』マテピア	6	1	2	P.564
モーグリのお守り	6	1	7	P.565
震動探知機	3	1	4	P.592
剣技指南書 第1巻	6	1	1	P.575
剣技指南書 第4巻	6	1	4	P.575
射撃マニュアル 第2巻	6	1	3	P.576
射撃マニュアル 第4巻	6	1	7	P.576
格闘術秘伝の書 第1巻	6	1	1	P.576
格闘術秘伝の書 第4巻	6	1	5	P.576
星の神秘の書 第2巻	6	1	2	P.576
星の神秘の書 第4巻	6	1	6	P.576
赤き戦士の伝記 第1巻	6	1	2	P.577
赤き戦士の伝記 第5巻	6	1	6	P.577
忍術伝書 第1巻	6	1	3	P.577
忍術伝書 第5巻	6	1	7	P.577
占いガイドブック 第2巻	6	1	4	P.577
占いガイドブック 第3巻	6	1	5	P.577

『モーグリ・コープ』のマップ

※「再出現：○秒」は誰かが触れた竜巻が消えてからふたたび出現するまでの時間を、「消滅：○秒」は出現した竜巻が自然に消滅するまでの時間を示す

いたずらレベル1［制限時間：なし］



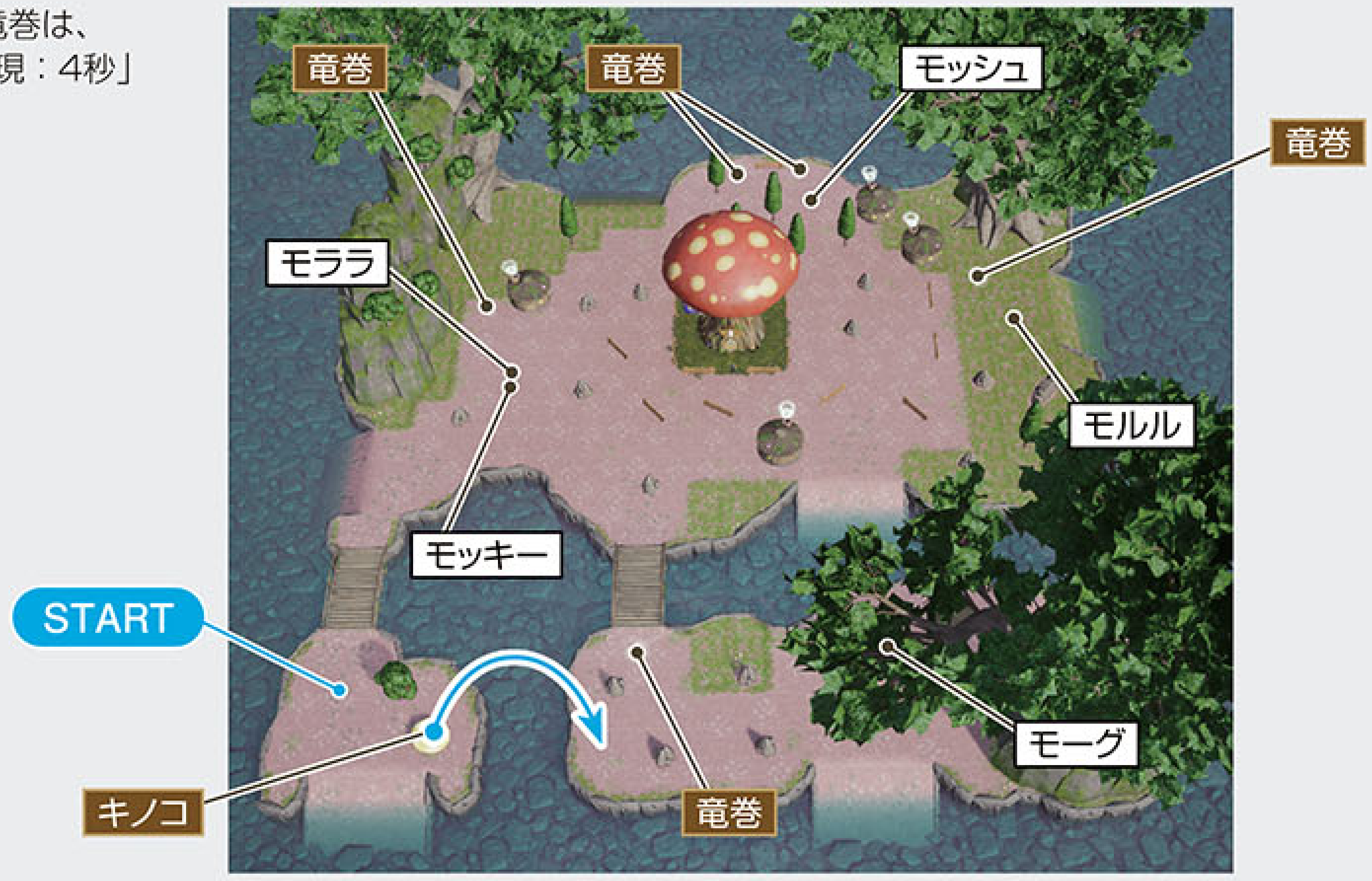
いたずらレベル2［制限時間：なし］

※マップ内の竜巻は、
すべて「再出現：5秒」



いたずらレベル3［制限時間：なし］

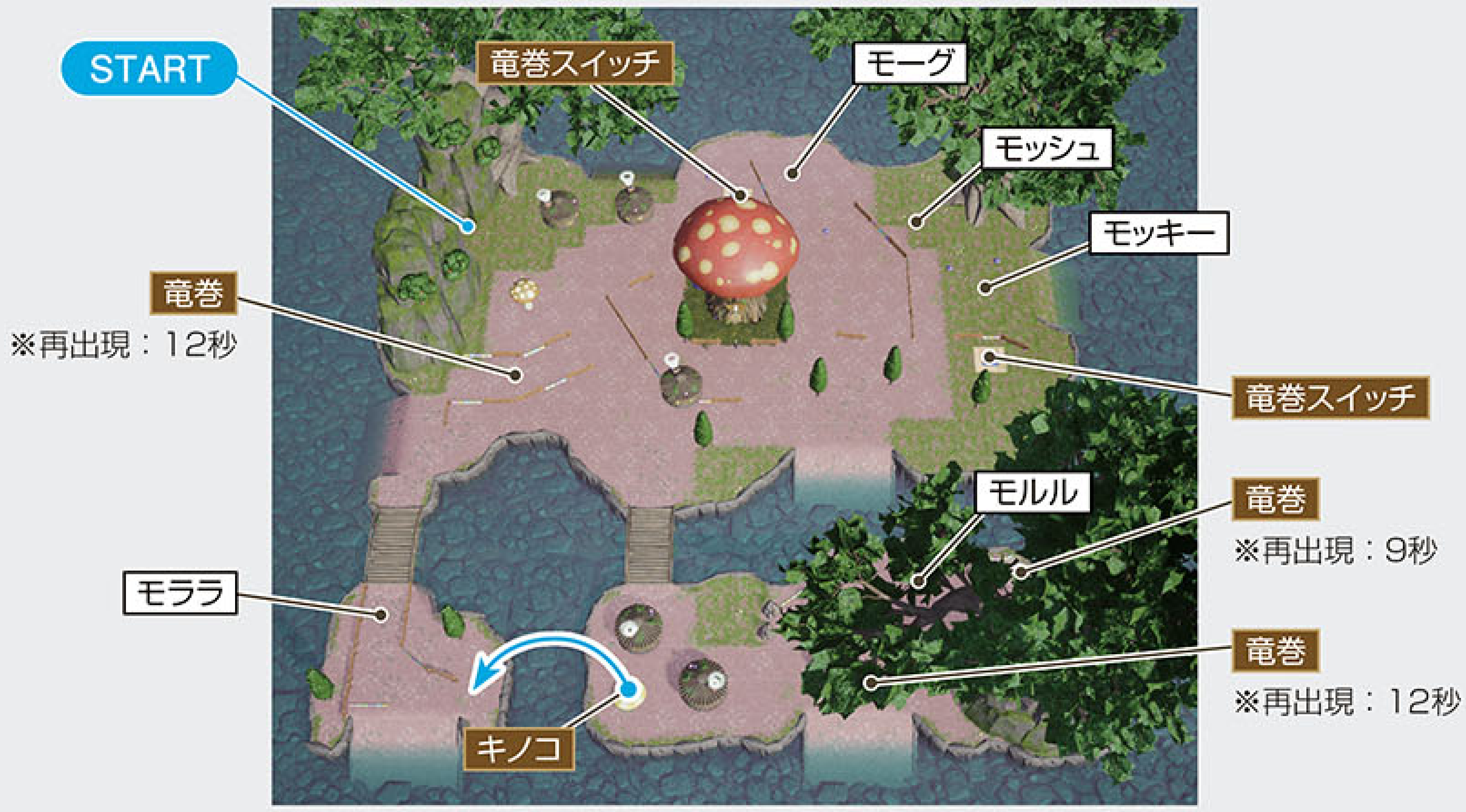
※マップ内の竜巻は、
すべて「再出現：4秒」



いたずらレベル4［制限時間：なし］



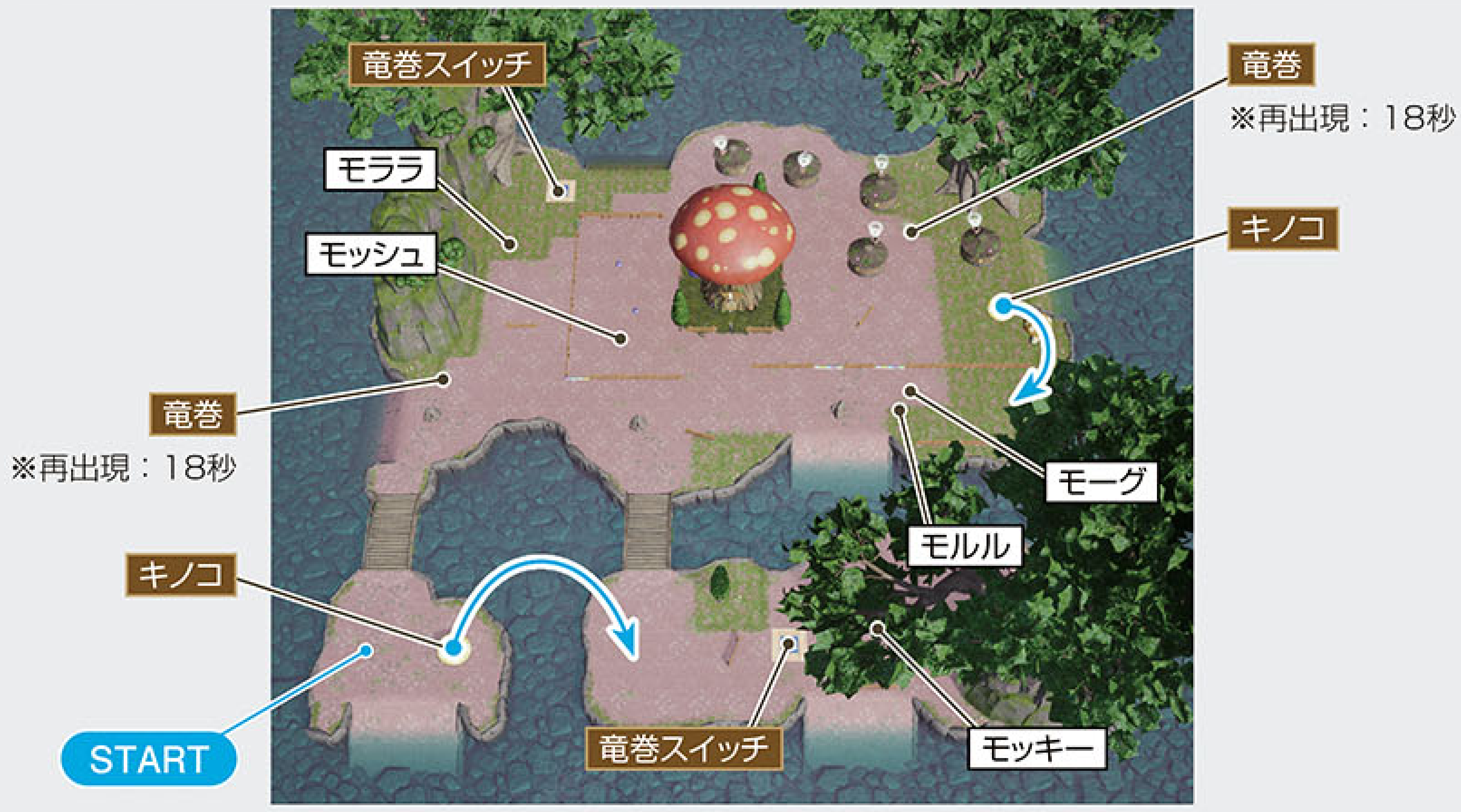
いたずらレベル5［制限時間：4分］



いたずらレベル6［制限時間：3分30秒］



いたずらレベル7［制限時間：3分］



サブイベント&ミニゲーム 05

チョコボの捕獲



ルール チョコボの生息地で、草むらや物陰に隠れて見つからないように進み、一番奥にいるチョコボを捕まえる。チョコボに見つかると捕獲は失敗になるが、成功するまで何度でも再挑戦が可能。

遊べる場所	各ワールドエリア：チョコボレポート
遊べる時期	CHAPTER 2の「クリンの店」でクリンと話したあと(各1回かぎり／※1)

攻略TIPS その場にあるものを利用すればチョコボに見つからずに進める

チョコボの生息地では、複数のチョコボが周囲を見張っているが、下記の方法を使えば見つからずにすむ。周囲にあるものをうまく利用して、チョコボに発見されないように進んでいこう。なお、一部のチョコボは一定の間隔でうしろを向いたり顔を左右に動かして見張る方向を変えたりするので、近くを通るときは注意が必要だ。

チョコボに見つからないようにする方法

- 草むらに隠れる
- 移動式車両やトロッコなどの物陰に隠れる
- チョコボの視界の外(背後や斜めうしろ)を通る
- L1+■ボタンでチョコストーンを投げてチョコボの注意をそらす



←一番奥にいるチョコボに背後から近づいて△ボタンを押せば、捕獲は成功だ。



➡ニブルエリアでは高台から野菜を投げて、捕獲できる場所までチョコボを誘導する。

攻略TIPS チョコボに見つかったらすぐに隠れよう

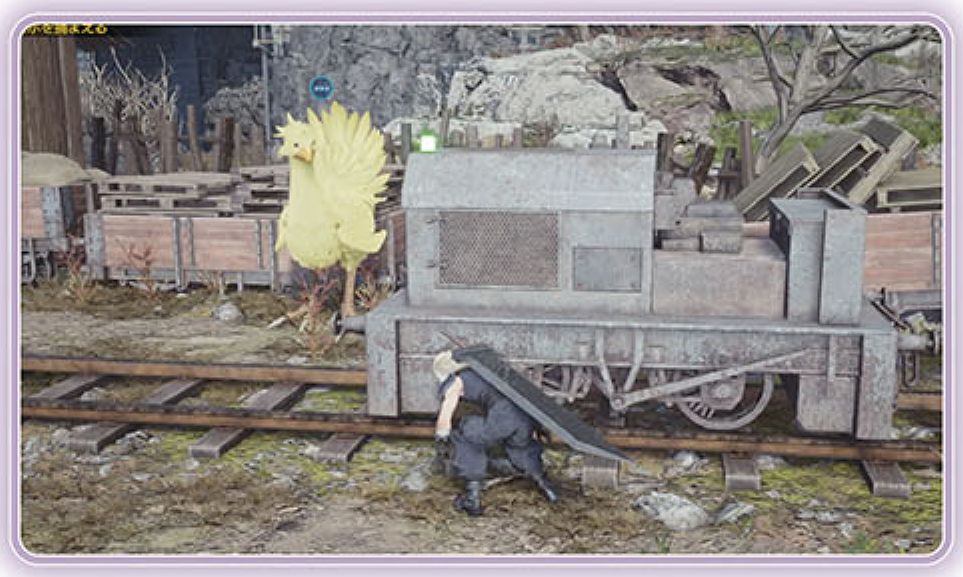
クラウドの姿が見つかると、チョコボに表示されているアイコンが下の写真のように変化していき、そのままだと捕獲失敗となってしまう。もし見つかったら、赤いゲージが満タンになる前にドッジロールですばやく移動し、草むらなどに隠れよう。5秒ほど隠れていればチョコボが警戒を解いて、見つかる前の状態にもどれる。



⬆クラウドを見つけたチョコボは、アイコンが「！」に変わって赤いゲージがたまっていき、満タンになるとすべてのチョコボが逃げていく。

『チョコボの捕獲』の報酬

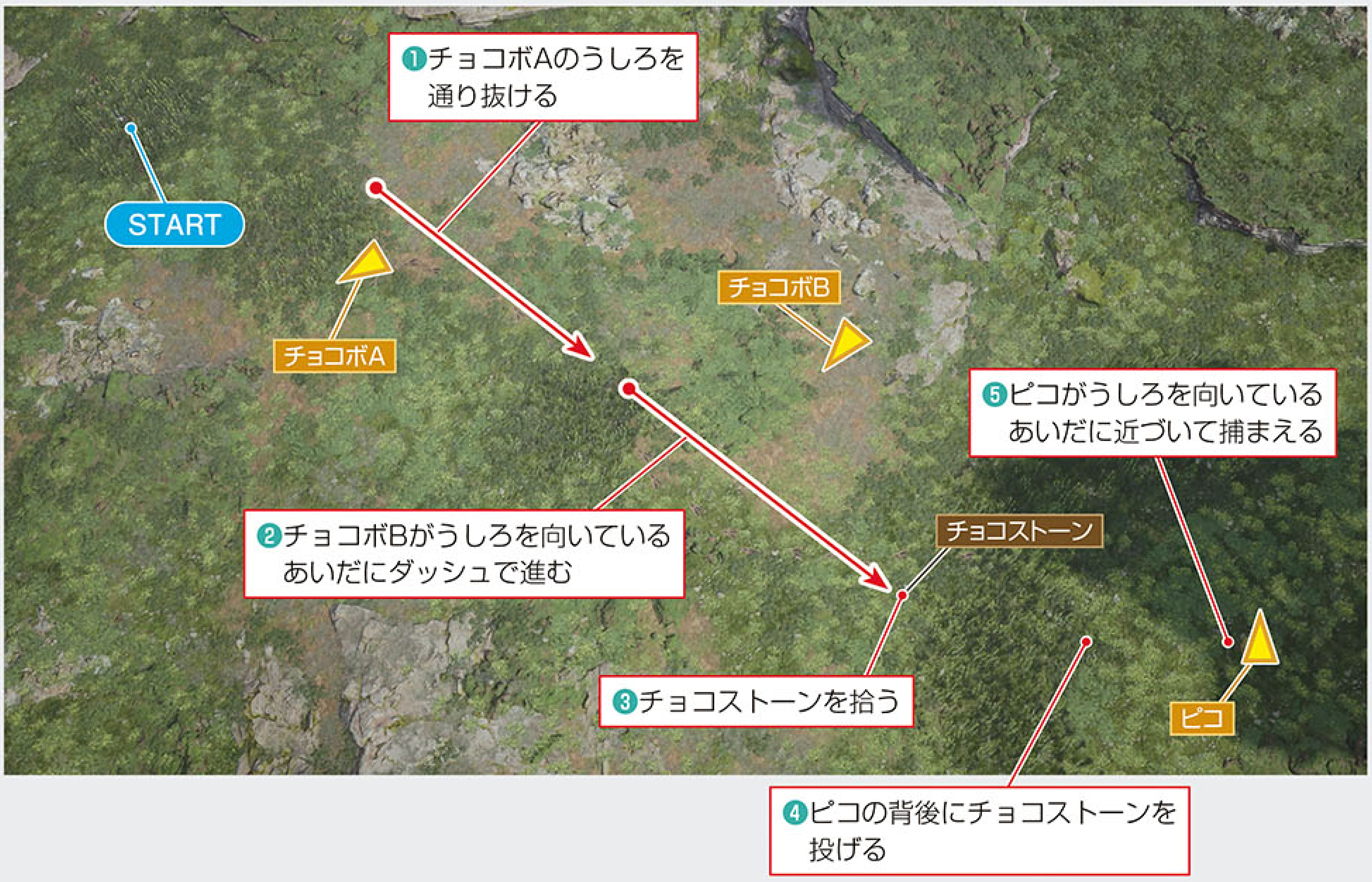
捕獲に成功したときは、黄金の羽根が2枚手に入る。また、以降はそのワールドエリアでチョコボに乗れるようになり、これまで行けなかった場所の探索やチョコボでのファストトラベルが可能になるほか、捕まえたチョコボで『チョコボレース』に出走することもできる。



※1……グラスランドエリアはチャプターセレクト時に再挑戦可能

INDEX

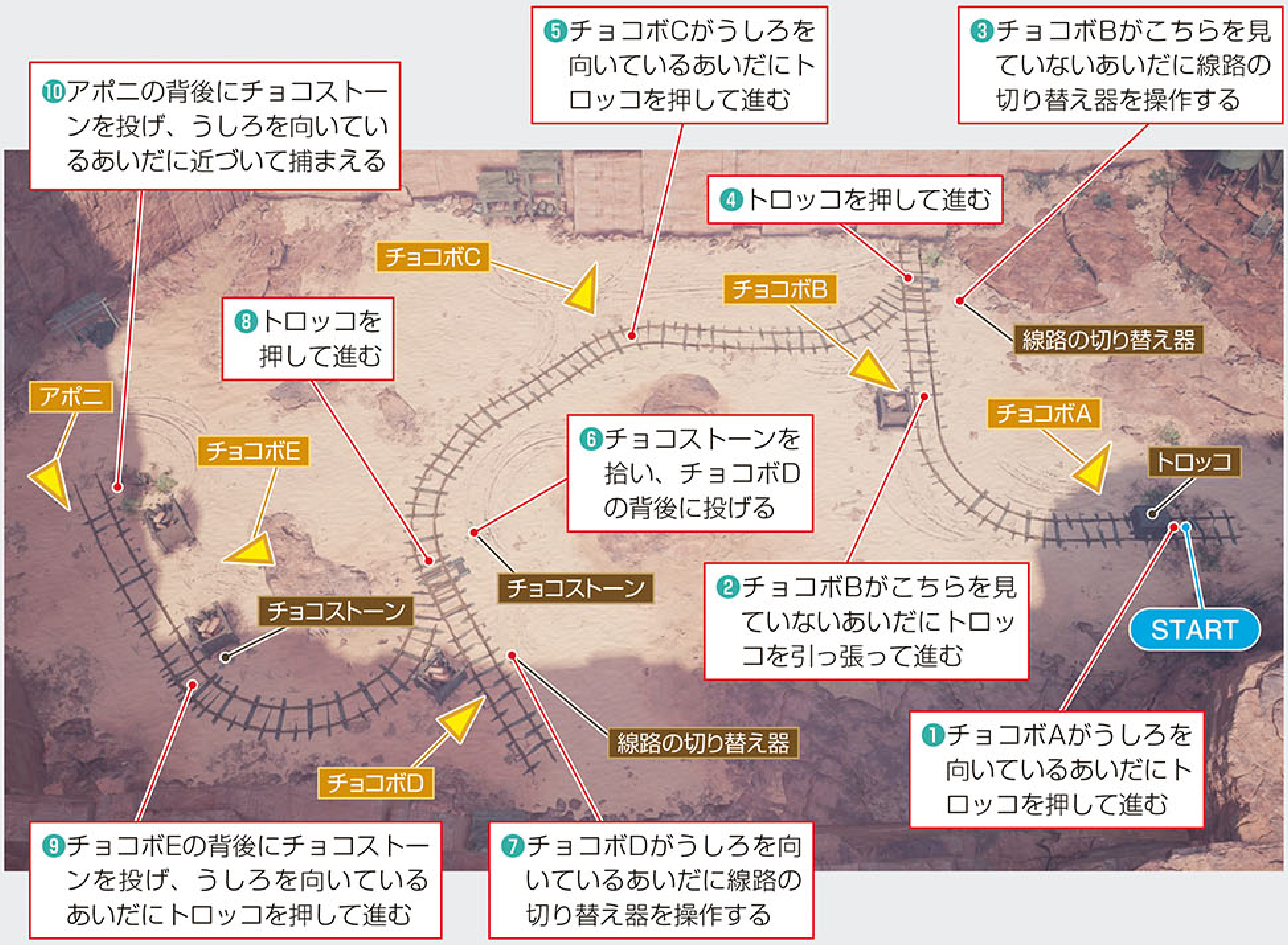
グラスランドエリアのチョコボ(ピコ)の捕まえかた



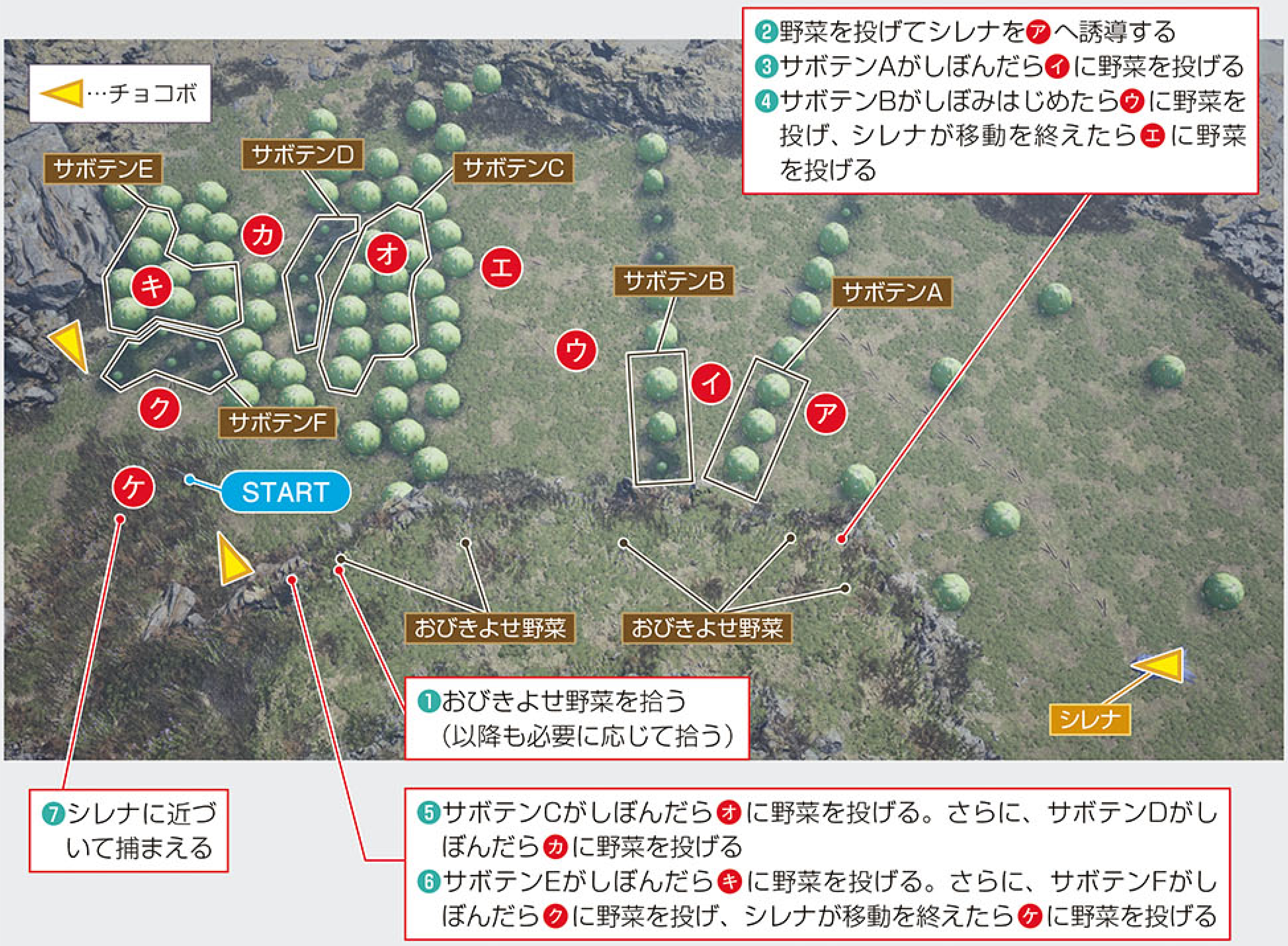
ジュノンエリアのチョコボ(ベル)の捕まえかた



コスモエリアのチョコボ(アポニ)の捕まえかた



ニブルエリアのチョコボ(シレナ)の捕まえかた



INDEX

サブイベント&ミニゲーム 06

撮影スポット



ルール 各地の町などにいる写真家フォーカスと話すと、そのエリアの撮影スポットの発見を頼まれる。マップに表示された撮影スポットへ行ってフォトモードを起動したあと、フォーカスに報告すれば終了だ。

遊べる場所	各地
遊べる時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」で『ダッシュ・デ・チョコボ』を終えたあと

攻略TIPS 撮影スポットを発見してフォトモードの機能を充実させよう

写真家フォーカスからは、フォトモードの機能を追加してもらえる。具体的には、各エリアで最初に話したときにはフレームを、撮影スポット発見後に報告したときにはフィルターがもらえるのだ。また、報告した場所の数に応じて、フォトクラブ会員ランクが右の表のように上がっていく。

フォトクラブ会員ランク

報告数	会員ランク
1	ビギナーカメラマン
2	ピンボケカメラマン
3	出張カメラマン
4	熟練カメラマン
5	新鋭の写真家
6	鬼才の写真家
7	マスター・オブ・フォトグラファー

写真家フォーカスがいる場所と撮影スポットの場所

ワールドエリア	写真家フォーカスがいる場所	会話時にもらえるフレーム	撮影スポットの場所	報告時にもらえるフィルター
グラスランドエリア	カーム(→P.346)	グラスランドチョコボ	グリン牧場北東の丘	グラスランドスカイ
ジュノンエリア	アンダージュノン(→P.355)	ジュノングローリー	岬の灯台北西の廃船の先端	ジュノンディープシー
コレルエリア北部	コスタ・デル・ソル(→P.370)	コスタパームツリー	クラムシェルビーチから階段でのぼったところ	コスタトロピカルビーチ
コレルエリア南部	アンダーソーサー(→P.376)	コレルサボテンダー	バギー乗り場の西側	コレルデザートミラージュ
ゴンガガエリア	ゴンガガ村(→P.387)	ゴンガガフォレスト	エリア南西部の岬(シークレットレポートの近く)	ゴンガガグリーン
コスモエリア	コスモキャニオン(→P.397)	コスモギャラクシー	第1チョコボ滑空場(キママ牧場そば)から滑空した南側	コスモレッドグラウンド
ニブルエリア	ニブルヘイム(→P.405)	ニブルマウンテン	ニブル空港南の島(海チョコボでのチョコボジェットで向かう)	ニブルノスタルジア



←フォーカスと話すと、各エリアの達成状況がわかる。発見した撮影スポットの報告は、別のエリアでも可能。



↑新たなフレームやフィルターを使い、さまざまな場所で写真を撮ってみよう。

『撮影スポット』の報酬

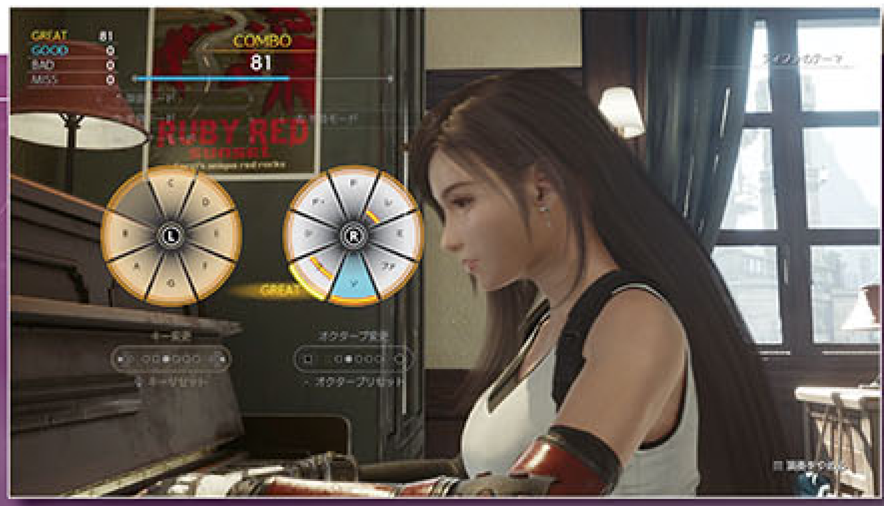
フォトモード用のフレームやフィルターが入手可能。さらに、7ヵ所すべての撮影スポットをコンプリートすると、写真家フォーカスから下記のものがもらえる。

コンプリート時にもらえるもの

- だいじなもの「メモリアルフォトブック」
- フィルター「トラベルフォトコンプリート」
- フレーム「スタンプ&タイニーブロンコ」

サブイベント&ミニゲーム 07

ピアノ演奏



ルール 各地に置かれているピアノを調べると、左右のスティックなどを操作して自由に演奏できる。楽譜を持っていれば、演奏ガイドに沿って演奏してスコアを獲得する「楽譜演奏モード」にも挑戦可能。

遊べる場所	各地
遊べる時期	CHAPTER 4の「マイフレンド」でローチェと話したあと(※1)

攻略TIPS ピアノを調べて演奏できる曲を増やそう

演奏できるピアノは各ワールドエリアの町や村に置かれており、最初に調べたときには楽譜が手に入る(下の表を参照)。楽譜演奏モードでは、持っている楽譜のなかから演奏する曲を選べるので、各地をまわって楽譜を集めていこう。

ピアノがある場所

名前	手に入る楽譜	詳細
サイドジュノン	旅の途中で	P.357
コスタ・デル・ソル	ティファのテーマ	P.370
北コレル	バレットのテーマ	P.372
ゴンガガ村	シンコ・デ・チョコボ	P.387
コスモキャニオン	二本足で立つのも難しいものだな	P.396
ニブルヘイム	エアリスのテーマ(※2)	P.405

※2……ニブルエリアのクエスト❷「白い毛の天使」を行なう必要がある

「楽譜演奏モード」で選べる楽曲

名前	難易度	ターゲットスコア			
		Sランク	Aランク	Bランク	Cランク
旅の途中で	★1	14800	12600	10400	0
ティファのテーマ	★2	14600	12300	10200	0
バレットのテーマ	★3	10900	9300	7600	0
シンコ・デ・チョコボ	★3	14500	12300	10200	0
二本足で立つのも難しいものだな	★4	20500	17400	14400	0
エアリスのテーマ	★3	14200	12100	9900	0
闘う者達(※3)	★5	25600	21800	17900	0
片翼の天使(※4)	★6	31000	26400	21700	0

※3……ピアソラから景品をすべて受け取ると楽譜を入手できる
※4……『ジョニー・コレクション』(→P.481)の収集品をすべて集めたあと、シーサイド・ジョニーの宝箱を開けると楽譜を入手できる

攻略TIPS 演奏中は左右のスティックを同時に入力するタイミングを意識する

楽譜演奏モードでは、ノーツが連続で流れてくる側のスティック(おもに右)の表示に集中するのが基本。ただし、操作ガイドが左右両方に現れた瞬間は、もう片方の表示にも注目して、どの方向に同時入力するかを判断しよう。判定ごとのスコアは下の表のとおりで、MISSになるとスコアが減ってしまうので要注意。

判定とスコアの対応

判定	GREAT	GOOD	BAD	MISS
スコア	100	30	0	−30



←難易度が高い曲はノーツが連続で流れてくる部分がある。ノーツ速度を上げて間隔を広げ、見わけやすくするのも手。

『ピアノ演奏』の景品

下の表の6曲は、Aランク以上を達成後、各地のピアノの近くにいるピアソラに報告すると、景品をもらうことができる。さらに、景品をすべてもらった直後には『かいふく★4』マテリアと楽譜：闘う者達をピアソラから受け取れるほか、ピアノを演奏できるキャラクターにエアリスとユフィが追加されるのだ。

Aランク以上達成時の景品

曲名	景品
旅の途中で	『HPアップ★2』マテリア
ティファのテーマ	『MPアップ★2』マテリア
バレットのテーマ	『たいせい★2』マテリア
シンコ・デ・チョコボ	『ガードきょうか★2』マテリア
二本足で立つのも難しいものだな	『デバフこうげき★2』マテリア
エアリスのテーマ	『ふうじる★3』マテリア

※1……CHAPTER 4で遊ぶには、ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」をクリアする必要がある

サブイベント&ミニゲーム 08

ダッシュ・デ・チョコボ



ルール チョコボに乗ってグリン牧場のまわりを1周し、できるだけ速いタイムでゴールを目指す。コースには1〜8番の旗が立っており、番号の順に旗を通過していかなければならない。

遊べる場所	グラスランドエリア：グリン牧場
遊べる時期	CHAPTER 2の「はじめてのチョコボ」でチョコボに乗ったあと

攻略TIPS 旗にぶつからないように猛ダッシュで走っていく

ゴールまでのタイムを縮めるため、スタートしたあとはつねに猛ダッシュで走ろう。1〜8番の旗はすぐ近くを通過する必要があるが、正面からぶつかるとチョコボが止まってしまうので注意したい。なお、カーブを曲がるときは、左スティックを上に入力しつつ右スティックを左右に倒せば、カメラが正面を向いたまま進む方向を変えられるので走りやすいはずだ。



←草むらを通ろうとすると、岩に引っかかってスピードが落ちることがある。基本的に道の上を走ろう。

『ダッシュ・デ・チョコボ』のコース



『ダッシュ・デ・チョコボ』の景品

ランク	ターゲットタイム	景品
初級	0:40:00	三日月チャーム
中級	0:35:00	ミストシード×5
上級	0:31:00	ケモノの爪×5

09 サブイベント&ミニゲーム

コンドルフォート



ルール アタッカーやシューターなどのロールを持つユニットを出撃させ、つぎつぎに現れる神羅軍と戦う。3分以内に敵のボスユニットを倒せば勝利だが、味方のメインベースが倒されると負けになる。

遊べる場所	ジュノンエリア：調査レポート1～4
遊べる時期	CHAPTER 4を開始したあと(ミッションモードはジュノンエリアの調査レポート4をクリアしたあと／※1)

攻略TIPS 敵に対して有利なロールのユニットを配置して戦おう

神羅軍との戦いでもっとも重要な要素は、ユニットのロールの相性。味方ユニットが有利なロールだと敵を倒しやすいので、これから現れる敵のロールをエネミータイムラインで確認し、有利な相性の味方ユニットで迎え撃つようにしよう。



⬅ロールの相性はヒーローユニットの必殺技にも影響し、相性が有利だと400以上のダメージを与えられる。

『コンドルフォート』で勝利するためのコツ

- 倒したい敵に対してロールの相性が有利なユニットを配置する(相性が有利だと与えるダメージが2倍、受けるダメージが半分になる)
- ヒーローユニットは、敵が多く集まっている場所やボスユニットの近くなどに出撃させ、必殺技で大きなダメージを与える
- 難易度をEASYにして挑戦する(ATBゲージがたまる速度が1.5倍になる)

攻略TIPS 序盤は守りを固めて終盤に攻めこむ戦法が有効

敵の勢いが激しくてなかなか攻めこめないステージでは、「籠城戦法」のフォーメーションで下の表のように戦うのがオススメ。ヒーローユニットのひとりには、必殺技のダメージが大きいティファを選ぶといい。手順⑤で時間切れになる場合は、手順③で攻勢に出るタイミングを少し早めよう。

「籠城戦法」でのオススメの戦いかた

手順	行動
①	左右のサブベースの斜めうしろ(2本の道の正面)に、バリスタを1～2台ずつ配置する
②	こちらからは攻めこまずに、「敵ユニットがサブベースの手前まできたら、有利なロールのユニットを1体配置して倒す」ことをくり返す
③	出現する敵ユニットが少なくなったら、残りの敵ユニットの近くにヒーローユニットを出撃させて必殺技で倒し(出撃できない場合は有利なユニットを配置して倒す)、敵のサブベースへ攻めこませる
④	味方ユニットが敵のサブベースの近くまで進んだら、ボスユニットの正面の一番遠い場所に投石器を1～2台配置する
⑤	ATBゲージがたまったらヒーラーや追加の投石器などを配置しつつ、敵のボスユニットのHPを減らしていく。ヒーローユニットが出撃できる場合は、必殺技でボスユニットにダメージを与えるといい



⬆手順①では道の正面の一番手前にバリスタを配置し、攻めてくる敵ユニットを攻撃させる。



⬆手順④ではここに複数の投石器を配置し、遠距離からボスユニットにダメージを与えていく。

『コンドルフォート』の報酬

アイテムなどの報酬は得られないが、ノーマルモードで勝利すれば調査レポートをクリア可能。ミッションモードで勝利すると、調査レポートの追加ミッションを達成できる。

※1……ノーマルモードは各1回かぎり

ユニットリスト

コンドル軍

※ヒーローユニットは、同じロールの味方ユニットを配置すると、消費されたATBゲージと同じ量の出撃ポイントがたまり、合計8ポイントで出撃可能になる

名前とロール	ATB消費量	移動方法	HP	攻撃力	飛行への攻撃	利用できるフォーメーション
▼ヒーローユニット						
クラウド	—	歩行	500	100	(※1)	—
	特徴 ● 出撃時に必殺技「ブレイバー」を使い、周囲の敵に200のダメージを与えつつ、約20秒のあいだ周囲にバリアの効果(味方が受けるダメージを減らす)を発生させる					
バレット	—	歩行	400	100	可能	—
	特徴 ● 出撃時に必殺技「フュエルバースト」を使い、周囲の敵に200のダメージを与えつつ、周囲の味方のHPを300回復する					
ティファ	—	歩行	350	100	(※1)	—
	特徴 ● 出撃時に必殺技「かかと落とし」を使い、周囲の敵に250のダメージを与えつつ、約20秒のあいだ周囲にヘイストの効果(味方の行動を速くする)を発生させる ● 移動が速く、攻撃の間隔が短い					
▼部隊ユニット						
メインベース	—	移動不可	500~700	80~120	可能	(すべて)
	特徴 (なし)					
サブベース	—	移動不可	300~600	40~80	可能	(すべて)
	特徴 (なし)					
アタッカー	2	歩行	150	40	—	攻防バランス、攻撃陣形、籠城戦法(※2)
	特徴 ● 移動が速く、攻撃の間隔が短い					
エースアタッカー	3	歩行	300	80	—	攻防バランス、攻撃陣形、防御陣形、籠城戦法(※3)
	特徴 ● 移動が速く、攻撃の間隔が短い					
シューター	2	歩行	120	40	可能	攻防バランス、攻撃陣形(※3)、防御陣形、籠城戦法(※2)
	特徴 ● 攻撃の射程が長い					
エースシューター	3	歩行	240	80	可能	攻防バランス、攻撃陣形、防御陣形、籠城戦法(※3)
	特徴 ● 攻撃の射程が長い					
ディフェンダー	2	歩行	200	40	—	(すべて)
	特徴 ● 移動が遅く、攻撃の間隔が長い					
エースディフェンダー	3	歩行	400	80	—	攻防バランス、防御陣形、籠城戦法(※3)
	特徴 ● 移動が遅く、攻撃の間隔が長い					
ヒーラー	1	歩行	100	20	可能	(すべて)
	特徴 ● 攻撃するときに周囲の味方のHPを60回復する					
投石器	2	移動不可	150	110	可能	攻撃陣形、籠城戦法
	特徴 ● 一定の間隔で正面に岩を投げ、落下した場所の近くにいる敵にダメージを与える					
バリスタ	2	移動不可	150	70	可能	防御陣形、籠城戦法
	特徴 ● 一定の間隔で正面に射程が長い矢を発射する					

※1……必殺技のみ「可能」　※2……ミッションモードのみ　※3……ノーマルモードのみ

神羅軍

名前とロール	移動方法	HP	攻撃力
▼部隊ユニット			
警備兵	歩行	150	60
特徴 (なし)			
特殊空中兵	歩行	200	80
特徴 ● 火炎放射で前方の広い範囲を攻撃する			
カッターマシン	歩行	400	100
特徴 ● 回転のこぎりで周囲を攻撃する			
ヴィランアタッカー	歩行	300	80
特徴 ● 移動が速く、攻撃の間隔が短い			

名前とロール	移動方法	HP	攻撃力
擲弾兵	歩行	150	60
特徴 ● 攻撃の射程が長い			
特殊戦闘員	歩行	250	60
特徴 ● 攻撃の射程が長い			
スイーパー	歩行	400	100
特徴 ● 攻撃の射程が長い			
ヴィランシューター	歩行	240	80
特徴 ● 攻撃の射程が長い			

名前とロール	移動方法	HP	攻撃力
鎮圧兵	歩行	250	60
特徴 ● 移動が遅く、攻撃の間隔が長い			
グレネードソーサー	歩行	350	60
特徴 ● 移動が遅く、攻撃の間隔が長い			
モススラッシャー	歩行	500	80
特徴 ● 移動が遅く、攻撃の間隔が長い			
ヴィランディフェンダー	歩行	400	80
特徴 ● 移動が遅く、攻撃の間隔が長い			
バーバリアン	歩行	300	40
特徴 ● 移動が遅い			
ビースト	歩行	100	120
特徴 ● 相手のメインベースとサブベースだけを狙う			
ワイバーン	飛行	200	60
特徴 ● 飛行して移動する			
ヴィランヒーラー	歩行	100	20
特徴 ● 攻撃するときに周囲の味方のHPを60回復する			

名前とロール	移動方法	HP	攻撃力
▼ボスユニット			
バーバリアン	移動不可	800	50
特徴 (なし)			
アームドコマンダー	移動不可	800	50
特徴 (下記を参照)			
ギガキャノンタワー	移動不可	1000	50
特徴 (下記を参照)			
魔王	移動不可	1800	60
特徴 (下記を参照)			
サブベース	移動不可	400	40
特徴 (なし)			

ボスユニットの特徴

名前	特徴
アームドコマンダー	● 残りHPが600になったときに、周囲の相手を攻撃して大ダメージを与える
ギガキャノンタワー	● 3回大砲で攻撃するたびに「ユニット増援！」を行なって、「警備兵→擲弾兵→鎮圧兵→警備兵……」の順番でユニットを1体ずつ出現させる ● 残りHPが600以下のときはユニットを出現させたあとに「最後のあがき！」を行なって、周囲の相手に50のダメージを5回与える
魔王	● 開始直後にロールをシューターにする ● 残りHPが1400以下になるとロールをディフェンダーに変え、約15秒のあいだ周囲の相手に25のダメージを与えつづける効果を発生させる ● 残りHPが900以下になるとロールをアタッカーに変え、約15秒のあいだ周囲にスロウの効果(相手の行動を遅くする)を発生させる ● 残りHPが500以下になると、約20秒のあいだ周囲にストップの効果(相手の行動を止める)を発生させる

各ステージの神羅軍の出撃順リスト

ノーマルモード

▼ステージ1［ボスユニット：バーバリアン］

残り時間	出撃するユニット 左側	出撃するユニット 右側
02:54:00	──	警備兵
02:52:00	──	警備兵
02:44:00	擲弾兵	──
02:36:00	擲弾兵	──
02:26:00	──	鎮圧兵
02:15:00	──	グレネードソーサー
02:05:00	──	モススラッシャー
01:55:00	特殊戦闘員	──
01:35:00	スイーパー	──
01:25:00	──	カッターマシン
01:10:00	──	特殊空中兵
01:00:00	──	警備兵

▼ステージ2［ボスユニット：アームドコマンダー］

残り時間	出撃するユニット 左側	出撃するユニット 右側
02:58:00	──	警備兵
02:52:00	──	カッターマシン
02:44:00	──	擲弾兵
02:42:00	──	鎮圧兵
02:36:00	──	擲弾兵
02:30:00	──	ビースト
02:05:00	グレネードソーサー	──
02:00:00	鎮圧兵	──
01:57:00	ビースト	──
01:35:00	スイーパー	──
01:25:00	スイーパー	──
01:20:00	特殊空中兵	──
01:10:00	──	ワイバーン
01:00:00	──	モススラッシャー

次ページへつづく

各ステージの神羅軍の出撃順リスト：ノーマルモード(つづき)

▼ステージ3[ボスユニット：ギガキャノンタワー]

残り時間	出撃するユニット	
	左側	右側
02:57:00	――	バーバリアン
02:52:00	特殊戦闘員	――
02:20:00	――	ビースト
02:15:00	グレネードソーサー	――
02:12:00	鎮圧兵	――
01:40:00	――	ワイバーン
01:35:00	カッターマシン	――
01:32:00	警備兵	――
01:05:00	――	特殊空中兵
01:00:00	擲弾兵	――

▼ステージ4[ボスユニット：魔王]

残り時間	出撃するユニット	
	左側	右側
02:56:00	――	ヴィランアタッカー
02:52:00	――	ヴィランヒーラー
02:49:00	ヴィランシューター	――
02:40:00	――	ビースト
02:35:00	ヴィランディフェンダー	――
02:30:00	ヴィランアタッカー	――
02:20:00	――	ヴィランアタッカー
02:09:00	――	ワイバーン
02:00:00	――	ヴィランシューター
01:40:00	――	ヴィランディフェンダー
01:30:00	――	ヴィランアタッカー
01:12:00	バーバリアン	――
01:00:00	ビースト	――

ミッションモード

▼ステージ1[ボスユニット：バーバリアン]

残り時間	出撃するユニット	
	左側	右側
02:54:00	――	警備兵
02:52:00	――	カッターマシン
02:44:00	鎮圧兵	――
02:36:00	モススラッシャー	――
02:26:00	――	擲弾兵
02:15:00	――	スイーパー
02:05:00	カッターマシン	――
01:55:00	特殊戦闘員	――
01:50:00	グレネードソーサー	――
01:35:00	スイーパー	――
01:25:00	――	モススラッシャー
01:20:00	カッターマシン	――
01:10:00	――	特殊空中兵
01:00:00	――	スイーパー

▼ステージ2[ボスユニット：アームドコマンダー]

残り時間	出撃するユニット	
	左側	右側
02:58:00	――	警備兵
02:52:00	――	カッターマシン
02:44:00	――	スイーパー
02:42:00	――	グレネードソーサー
02:36:00	――	擲弾兵
02:30:00	――	ビースト
02:05:00	グレネードソーサー	――
02:00:00	鎮圧兵	――
01:57:00	ビースト	――
01:35:00	スイーパー	――
01:25:00	スイーパー	――
01:20:00	カッターマシン	――
01:10:00	――	ワイバーン
01:05:00	――	特殊空中兵
01:00:00	――	モススラッシャー

▼ステージ3[ボスユニット：ギガキャノンタワー]

残り時間	出撃するユニット	
	左側	右側
02:57:00	――	バーバリアン
02:56:00	――	擲弾兵
02:52:00	特殊戦闘員	――
02:20:00	――	ビースト
02:18:00	ビースト	――
02:15:00	グレネードソーサー	――
02:12:00	鎮圧兵	――
01:40:00	――	ワイバーン
01:35:00	カッターマシン	――
01:32:00	警備兵	――
01:12:00	――	バーバリアン
01:05:00	――	特殊空中兵
01:00:00	特殊戦闘員	――

▼ステージ4[ボスユニット：魔王]

残り時間	出撃するユニット	
	左側	右側
02:57:00	――	バーバリアン
02:56:00	――	ヴィランディフェンダー
02:52:00	――	ヴィランヒーラー
02:49:00	――	ヴィランアタッカー
02:40:00	ビースト	――
02:37:00	ビースト	――
02:30:00	ヴィランシューター	――
02:20:00	ヴィランアタッカー	――
02:09:00	――	ワイバーン
02:00:00	――	ヴィランシューター
01:55:00	――	ヴィランアタッカー
01:50:00	――	ヴィランディフェンダー
01:30:00	――	ヴィランヒーラー
01:20:00	――	ヴィランヒーラー
01:12:00	バーバリアン	――
01:00:00	ワイバーン	――

サブイベント&ミニゲーム 10

フロッグフラップ



ルール クラウドがカエル姿になり、移動やジャンプで障害物を避けて、なるべく長く足場から落ちないことを目指す。遊べるのは、横方向に回転する鉄骨を避ける「ホッピングコンパス」と、縦方向に回転するパイプに乗りつづける「ローリングパイプ」の2種類。

遊べる場所	アンダージュノン：カエルの遊び場
遊べる時期	CHAPTER 4の「マイフレンド」でローチェと話したあと(ジュノンエリアのクエスト❸「あつまれフロッグス！」を進める必要がある／ローリングパイプはCHAPTER 12を開始したあと)

攻略TIPS 鉄骨を片方ずつ避けるのがホッピングコンパスの基本

ホッピングコンパスでは、回転する2本の鉄骨が同時にせまってくると、どちらかの鉄骨にぶつかる可能性が高い。スタート地点の近くで、「下の鉄骨を回転方向と逆向きにジャンプして2～3回(最初は1回)飛び越える→上の鉄骨を回転方向と逆向きに走ってくぐる」という方法で片方ずつ避けていくと、スムーズに対応できる。



⬅足場は6つに分かれており、開始から35秒後と1分5秒後に2ヵ所ずつ海へ落ちるが、スタート地点付近の足場は最後まで残る。

攻略TIPS ローリングパイプでは別のパイプへ移るタイミングを覚えよう

ローリングパイプでは、回転に逆らいながら高い位置をキープしつつ、ときどきやってくる棒をジャンプで跳び越えていく。ただし、足場のパイプはところどころ欠けているため、時間経過に応じて安全なパイプに移る必要がある。右の表は、パイプを移動したり棒を飛び越えたりするタイミングの一例なので、参考にしてほしい。



⬅ほかのカエルもパイプから落ちないように行動しているので、その動きを参考にするのも手だ。

ローリングパイプの攻略方法の一例

時間	乗るパイプ	棒の回避
0秒～	中央	――
17秒～	右	27秒ごろ
30秒～	中央	――
35秒～	左	――
42秒～	中央	――
48秒～	左	――
53秒～	中央	57秒ごろ
1分5秒～	左	1分6秒ごろ
1分8秒～	中央	1分13秒ごろ
1分16秒～	左	――
1分20秒～	中央	――

『フロッグフラップ』の景品

ホッピングコンパス

ランク	ターゲットタイム	景品
初級	00:30:00	カエルの指輪
中級	00:55:00	カエルの指輪
上級	01:20:00	カエルの指輪

ローリングパイプ

ランク	ターゲットタイム	景品
初級	00:30:00	カエルの指輪
中級	00:55:00	カエルの指輪
上級	01:20:00	カエルの指輪

INDEX

サブイベント＆ミニゲーム 11

ルーファウス社長就任パレード



仕組み アルジュノンで集めた隊員と一緒に、エルジュノンでパレードの演舞を行なう。演舞ではガイドマーカーが表示され、光がマーカーの外枠に重なった瞬間を目安にボタンの入力を行なうと評価が上がる。

遊べる場所	ジュノン：アルジュノン
遊べる時期	CHAPTER 4の「パレードに潜入」で指揮官にパレードの演舞を確認してもらったあと（1回かぎり／※1）

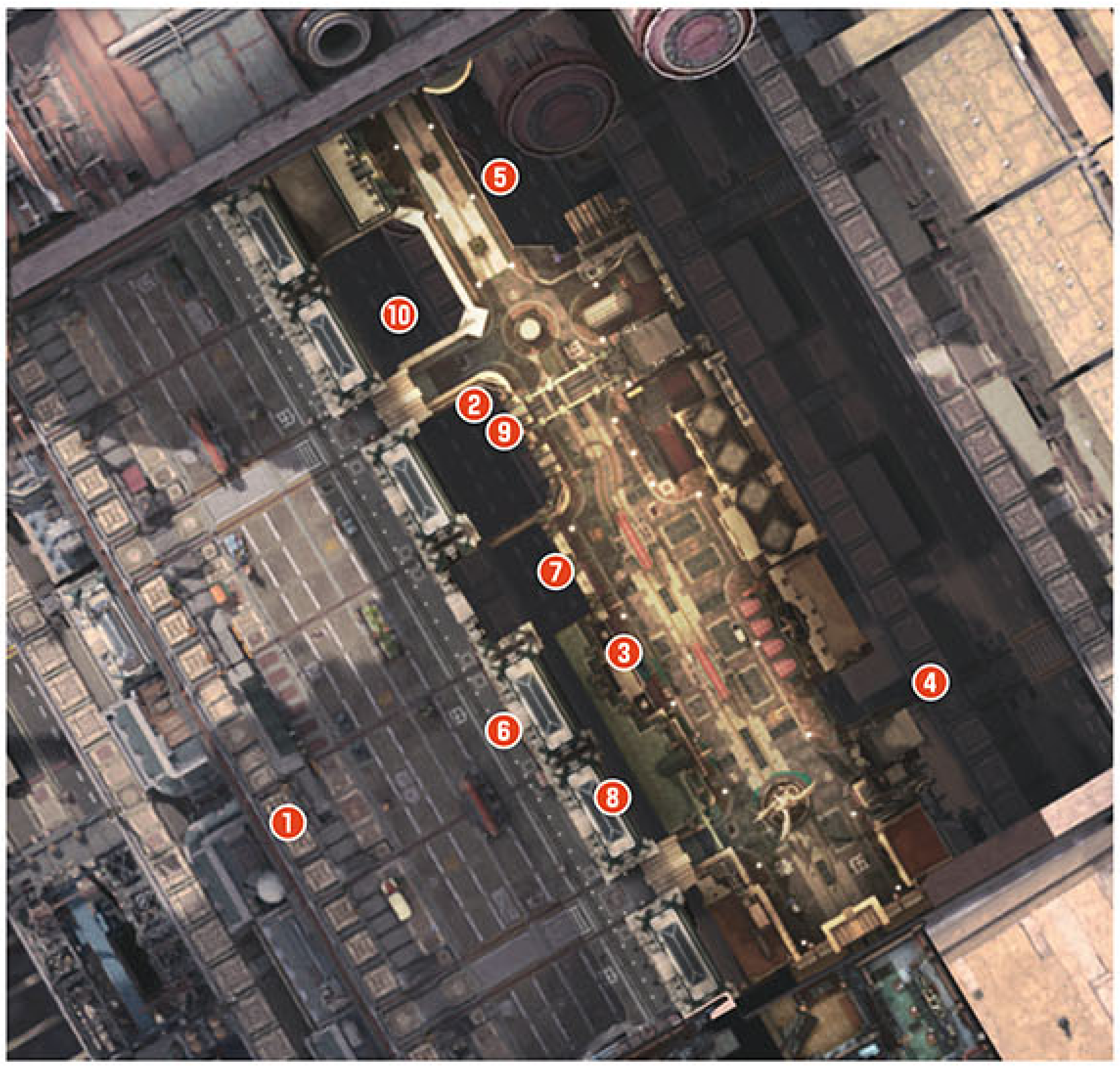
攻略TIPS 隊員はアルジュノンの各地に散らばっている

第七歩兵連隊には4種類の部隊があり、その隊員たちはアルジュノンの10ヵ所にいる。パレードを開始するだけなら5ヵ所で隊員を集めてから指揮官と話せばOKだが、部隊の組み合わせで演舞の内容が変わるので、特定の編成を組みたい場合は下の図を参考にして招集しに行こう。



⬅指揮官と話すと、パレードを開始する以外に、隊員の場所のヒントを聞いたり練習をやり直したりもできる。

第七歩兵連隊の隊員がいる場所



▼警備兵	
❶	大通り・海側階段の上
❷	アルジュノン兵舎・3階の会議室
❸	ブティック セシリアズ
❹	秘密倶楽部 グラブレセント
❺	神羅会員制BAR スリール
▼鎮圧兵	
❻	大通り・ルーファウスのパネル（※2）
❼	ショッピングセンター・3階
▼擲弾兵	
❽	武器屋 フルアーセナル
❾	アルジュノン兵舎・2階の談話室
▼重火兵	
❿	アルジュノン出張所・地下の倉庫

※2……招集時に写真をうまく撮った場合は、ルーファウス社長就任記念パネルを入手できる（→P.593）

『ルーファウス社長就任パレード』の報酬

パレード終了時にはティファとエアリスの好感度が上がるほか、最優秀パフォーマンス賞を得た場合は「最優秀パフォーマンス賞受賞」のトロフィーを獲得できる。

好感度の変化

仲間	状況	好感度
ティファ エアリス	最優秀パフォーマンス賞を受賞した	+6
	最優秀パフォーマンス賞を受賞できなかった	+4

※1……チャプターセレクト時に再挑戦可能

攻略TIPS フォームの種類や難易度を考えて部隊を選ぼう

パレードは、編成した5つの部隊の組み合わせに応じて、演舞のフォームや難易度が下の表のように変わる。フォームごとに、出現するガイドマーカーの色などが異なるほか（右下参照）、難易度が上がると押すボタンの種類や回数が増えたりするのだ（マーカーが出現するタイミングはどの難易度でもほぼ変わらない）。得意な入力方法が多くなるように部隊を編成するといい。

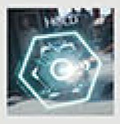
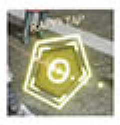
編成ごとの演舞の内容

部隊の数				演舞ごとのフォームの種類と難易度		
警備兵	鎮圧兵	擲弾兵	重火兵	第1演舞	第2演舞	第3演舞
5	—	—	—	イフリート★	シヴァ★	ラムウ★
4	1	—	—	ラムウ★	シヴァ★	イフリート★★
4	—	1	—	シヴァ★	イフリート★	ラムウ★★
4	—	—	1	イフリート★	ラムウ★	シヴァ★★
3	2	—	—	ラムウ★	イフリート★★	シヴァ★★
3	—	2	—	シヴァ★	ラムウ★★	イフリート★★
3	1	1	—	イフリート★★	ラムウ★★	シヴァ★★
3	1	—	1	ラムウ★★	シヴァ★★	イフリート★★
3	—	1	1	シヴァ★★	ラムウ★★	イフリート★★
2	2	1	—	ラムウ★	バハムート★★	イフリート★★★
2	2	—	1	ラムウ★	バハムート★★	シヴァ★★★
2	1	2	—	イフリート★	バハムート★★	シヴァ★★★
2	—	2	1	シヴァ★	バハムート★★	ラムウ★★★
2	1	1	1	イフリート★★	シヴァ★★	ラムウ★★★
1	2	2	—	シヴァ★★	イフリート★★★	バハムート★★★
1	2	1	1	イフリート★★	ラムウ★★★	バハムート★★★
1	1	2	1	イフリート★★	シヴァ★★★	バハムート★★★
—	2	2	1	ラムウ★★★	シヴァ★★★	バハムート★★★

フォームの種類と特徴

名前	出現するガイドマーカーの色	おもに押すボタン
イフリートフォーム	赤	○、×
シヴァフォーム	赤、青	○、△（★3では○、×、△）
ラムウフォーム	赤、黄	○、□（★3では○、△、□）
バハムートフォーム	赤、青、黄	○、×、△、□

ガイドマーカーの種類

外見と色		ボタンの押しかた
	赤	表示されたボタンを押す
	青	表示されたボタンを押しつづけて、つぎのマーカーでボタンを放す
	黄	表示されたボタンを押したあと、そのボタンを連打する

攻略TIPS 高評価を得るには難易度とコンボが重要

各演舞のあとに表示される高評価の数や、最優秀パフォーマンス賞を得られるかどうかは、演舞の難易度とボタン入力の成功度合いで決まる。高い評価を得るには、下記のポイントを押さえておくのが大切だ。第1～第3演舞の難易度の★の合計が5個以上（警備兵が3部隊以下）になる編成であれば最優秀パフォーマンス賞を獲得できる可能性があるが、★の合計が低めだとBADを出してもいい回数が厳しくなるため（右の表を参照）、できるだけ演舞の難易度を上げて挑戦するようにしたい。

高評価を獲得するためのポイント

- 演舞の難易度を高くする（おおまかには、★がひとつ増えるごとに20%評価が高くなる）
- 出現マーカー数に対するMAX COMBO（BAD以外の判定が連続した回数の最大値）の割合を高くする
- フォーメーションボーナス（隣り合った同種の部隊の数に応じたボーナス）も評価に関係するが、影響はあまり大きくないので、演舞のフォームの種類と難易度を優先させ、そのなかで最大限にボーナスを得られるように部隊を配置する

最優秀パフォーマンス賞を獲得できる条件

最終的な高評価数が100385以上

最優秀パフォーマンス賞を獲得できる編成と演舞全体での判定の数の目安

編成	演舞の難易度	判定の目安
警備兵×3、鎮圧兵×2	第1演舞：★ 第2演舞：★★ 第3演舞：★★	GREATが全体の80%以上、BADがゼロ
警備兵×2、鎮圧兵、擲弾兵、重火兵	第1演舞：★★ 第2演舞：★★ 第3演舞：★★★	GREATが全体の80%以上、BADが1以下
鎮圧兵×2、擲弾兵×2、重火兵	第1演舞：★★★ 第2演舞：★★★ 第3演舞：★★★	GREATが全体の80%以上、BADが3以下

※コンボの割合が高めであれば、BADの数はもう少し多くてもOK



⬅判定がGREATのときは、青い球が表示される。演舞がうまく行なえているかどうかの参考にしよう。

パイレーツ・ランページ



ルール つぎつぎに現れるモンスターのマトを撃って壊し、スコアを獲得していく。ステージは2種類あり、幽霊船ステージでは、マトを壊して得たスコアに命中率の割合を掛けた数値が最終的なスコアになる。

遊べる場所	コスタ・デル・ソル:メインストリート
遊べる時期	CHAPTER 6の「武器は持ち込み禁止」でフラダンサーと話したあと(幽霊船ステージはCHAPTER 7を開始したあと/※1)

攻略TIPS 出現するマトの場所を覚えてムダなく撃とう

2種類のステージはどちらも、マトの出現する順番や場所が決まっている。右ページのアドバイスを参考にして、的確に壊していこう。マトには下の表の種類があり、ほかとは色が異なるものは裏返って金色になるとスコアが上がるので、そのときに壊すといい。また、幽霊船ステージでは、撃った弾が外れると最終的なスコアが下がってしまうため、動くマトは無理に狙わないのも手だ。

モンスターのマトの種類と壊したときのスコア

※「耐久力」は、マトを壊すまでに撃つ必要がある回数を示す
※「スコア」の[ ]内は、マトが金色のときに壊した場合のスコアを示す

外見と名前	スコア	外見と名前	スコア	外見と名前	スコア
ボム 耐久力 1	100 [200]	ムー 耐久力 1	300	ファントム 耐久力 5	200
ニードルキッス 耐久力 1	150 [250]	モーグリ 耐久力 5	600	ギガントボム 耐久力 1	200
シー・チュースタンク 耐久力 5	200	忠犬スタンプ 耐久力 5	600	クラウンランス 耐久力 1	200 [600]
プリン 耐久力 1	200 [300]	デブチョコボ 耐久力 15	800	トンベリ 耐久力 1	300 [900]
トロピカルプアゾキュート 耐久力 1	200	サボテンダー 耐久力 1	1000	モルボル 耐久力 10	800
タッチミー 耐久力 1	300 [600]	ゴースト 耐久力 1	100 [300]		
ビーチプラグ 耐久力 1	300	ホウルイーター 耐久力 1	150		



『パイレーツ・ランページ』の景品

海賊船ステージ

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	10000	ハイポーション×2(※2)
中級	13000	ルビー
上級	15000	『じかん★1』マテリア

幽霊船ステージ

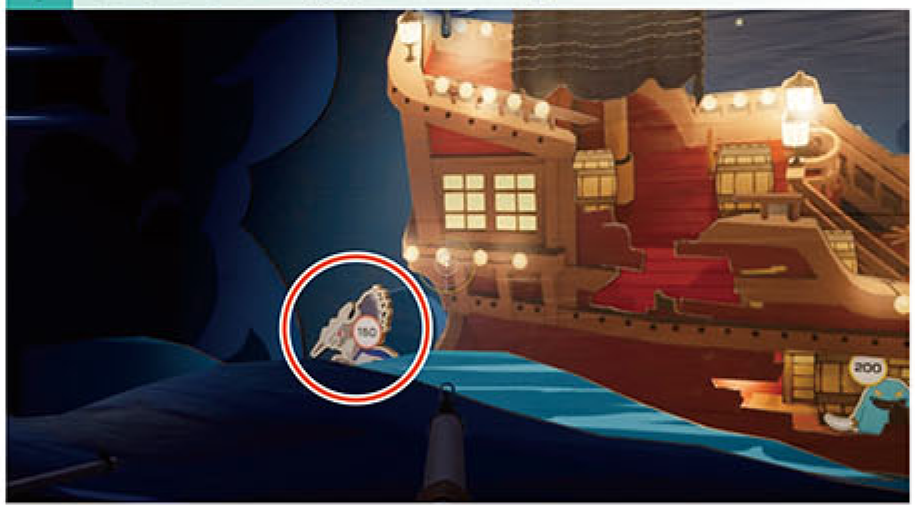
ランク	ターゲットスコア	景品
初級	10000	ミストハイポーション×2
中級	18000	アビスバングル
上級	22000	『かぜ』マテピア(※3)

※1……コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」を行なう必要がある
※2……CHAPTER 6の「ビーチの黒マント」ではアモールカード:クラウドも手に入る
※3……コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」では、上級ランクの判定が行なわれないため手に入らない

すべての景品を得るためのアドバイス

海賊船ステージ[必要なスコア:15000]

1 ラウンド2:残り26〜10秒



⬆船の左側から現れるニードルキッスは出現時間が長いので、船の下側のプリンや上を跳ねるトロピカルプアゾキュートを壊す合間に狙えばOK。

2 ラウンド4:開始直後



⬆船の左側にタッチミー(左写真)とサボテンダーのマトが出現。サボテンダーの直後に出現するデブチョコボ(右写真)を壊すと、プリンが4個追加される。

3 ラウンド4:残り9秒ごろ



⬆船の右側に高スコアのマトが出現。「サボテンダー→デブチョコボ」の順に壊そう。そのあとに追加で出現するボムは、金色になってから壊すのがベスト。

そのほかのおもなポイント

- 各ラウンドで、ときどき船の下側をプリンやタッチミーが横切る。比較的狙いやすいわりにスコアがそこそこ高いので、ぜひ壊したい
- ラウンド2の残り10秒ごろ、船の中央から左側へ落下してくるタッチミーは逃さず壊す
- ラウンド3で最初に出現するマトは、ラウンドの最後まで残る。ほかのマトはおもに船の下側に現れるので、それらを優先的に狙いつつ、少しずつ中央のマトを壊そう

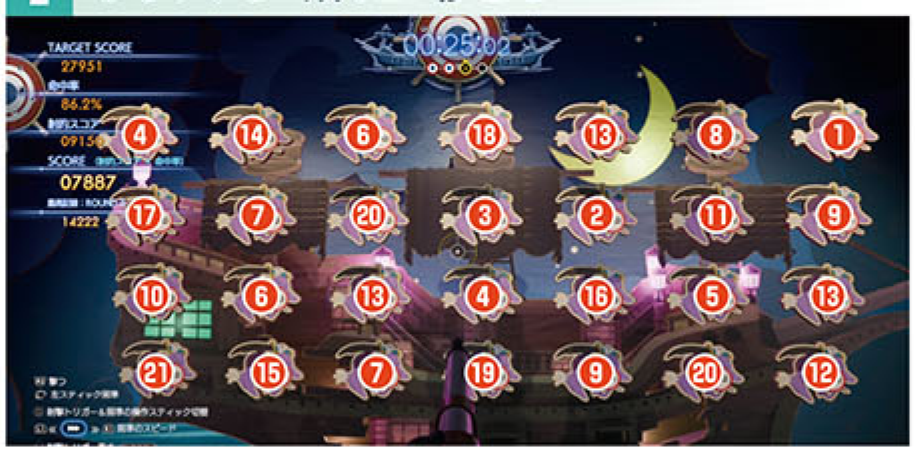
幽霊船ステージ[必要なスコア:22000]

1 ラウンド1:残り27秒ごろ



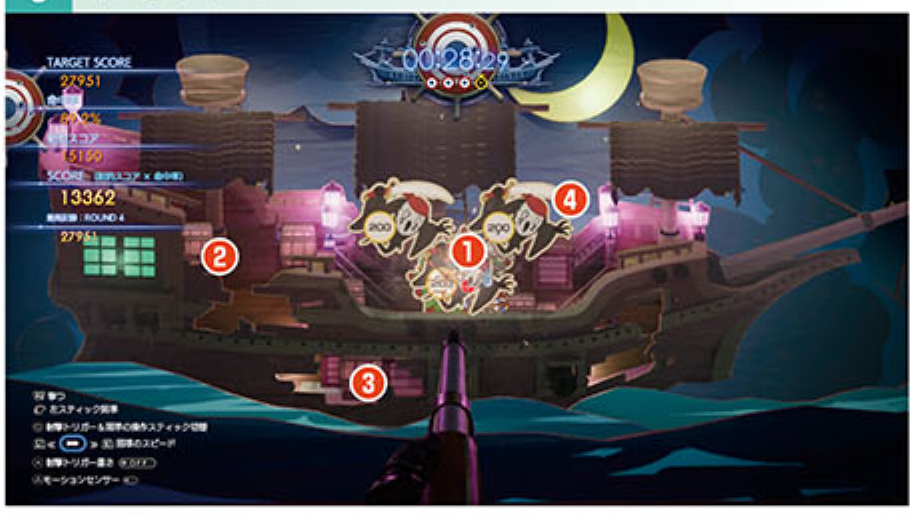
⬆右端にファントムが出現する(左写真)。このマトを壊しておくと、ラウンド2の残り8秒ごろ、同じ場所に現れるサボテンダーを狙えるようになるのだ(右写真)。

2 ラウンド3:残り27秒ごろ



⬆ゴーストが28個も出現する。どのマトも裏返って金色になるので、なるべく金色のときに壊そう。マトが金色に変わる順番は、写真内の数字を参照。

3 ラウンド4



⬆ファントムとモルボルがセットで4回出現(場所と順番は写真を参照)。モルボルを壊せば、裏返って金色になる高スコアのマトが追加で多数出現する。

そのほかのおもなポイント

- ラウンド1では、ゴーストが「右から左→上から下→左上から右下→中央」と出現する。近くに出現するマトも含めて壊していこう
- ラウンド2の開始直後は、船の中央左側にマトが集中的に出現するため、狙いをつけておく
- ラウンド3の最後に、サボテンダーがすばやく動きまわる。銃を中央よりやや下向きに構え、残り時間が4秒を切ったあたり(またはラウンドが切りかわる瞬間)に撃つと当てやすい

INDEX

サブイベント&ミニゲーム 13

ラン・ワイルド



ルール レッドⅩⅢを操作し、ボールをシュートなどで飛ばしてゴールに入れる。ケモノたちで構成された3チームと点数を競う「バトルロイヤル」と、8個のボールを指定のゴールに入れるまでの時間を競う「タイムアタック」の2種類のモードがある。

遊べる場所	コスタ・デル・ソル：メインストリート
遊べる時期	CHAPTER 6の「気分転換」でフラダンサーと話したあと(タイムアタックはCHAPTER 7を開始したあと／コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」を行なう必要がある)

攻略TIPS バトルロイヤルは相手チームの特徴を知っておこう

バトルロイヤルで相手となる3つのチームは、各自の判断で行動するほか、特定の条件を満たすと、約40秒間野性を解き放って行動が変化する(右の表を参照)。野性の解放が終わると約20秒間行動しなくなるので、そのときが最大の攻撃のチャンスだ。なお、基本的には、どの敵チームも点数が一番高い他チームのゴールを狙う。



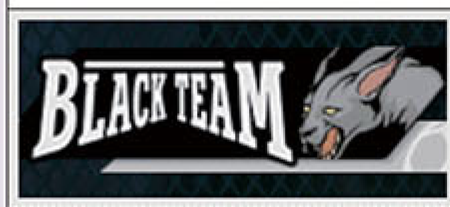
←自チームのゴールが狙われておらず、フリーのボールがあるときに攻めるといい。

敵チームの種類と状況ごとの行動



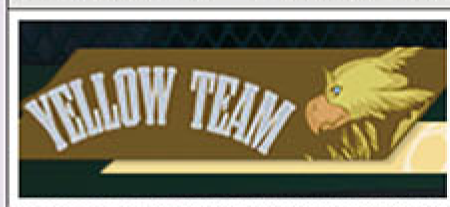
ブルーチーム (メンバー：4匹)

【通常時】2匹は消極的に攻撃を行ない、残り2匹は自チームのゴール周辺をうろつく
【野性解放】自チームの点数が3まで減ると発動し、行動のペースが上がるほか、4匹全員が攻撃に参加する



ブラックチーム (メンバー：2匹)

【通常時】1匹は積極的に攻撃を、もう1匹は自チームのゴール周辺で守備を行なう
【野性解放】自チームの点数が3まで減ると発動し、攻撃役は頻繁にシュートを放ち、守備役は攻撃役へボールをパスする



イエローチーム (メンバー：1匹)

【通常時】自チームのゴール周辺で守備に徹する
【野性解放】残り時間が1分になると発動し、自チームが2位以下だと守備に徹するが、1位になったあとは積極的に攻撃を行なう

攻略TIPS タイムアタックではループシュートを活用

タイムアタックでのボールとゴールの配置は、下の図のとおり。ループシュートなら、狙った方向へボールを飛ばしやすいうえ、ポールや板の障害物を越えられるのでオススメだ(障害物は、4回ゴールすると各ゴール周辺に出現)。

ボールとゴールの位置



『ラン・ワイルド』の景品

バトルロイヤル

ランク	順位	景品
初級	2位	エーテル×2(※1)
中級	同点1位	エメラルド
上級	単独1位	シルバーカラー

タイムアタック

ランク	クリアタイム	景品
初級	03:30:00	ミックスハイポーション×2
中級	03:00:00	メガロブレス
上級	02:30:00	プラチナイヤリング(※2)

※❺〜❽は、❹をゴールに入れたあとに出現する
※1……CHAPTER 6の「つかの間のバカンス」ではアモールカード：エアリスも手に入る
※2……コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」では、上級ランクの判定が行なわれないため手に入らない

サブイベント&ミニゲーム 14

ジョニー・コレクション



仕組み ミニゲームで好記録を出したりするとトロフィーなどの収集品が手に入り、シーサイド・ジョニーに展示されていく。また、各地で入手した珍しいアイテムも、収集品として展示に加わる。

遊べる場所	コスタ・デル・ソル:シーサイド・ジョニー
遊べる時期	CHAPTER 9を開始したあと(コレルエリアのクエスト❶「躍進のシーサイド・ジョニー」をクリアする必要がある)

攻略TIPS コレクションリストを参考にして収集品のコンプリートを目指そう

シーサイド・ジョニーでは、L2ボタンを押すとコレクションリストが開き、収集品の一覧が表示される。コレクションリストを見れば、どの収集品をまだ持っていないかを確認できるので、下のリストを参考にして新たな収集品を手に入れていくといい。



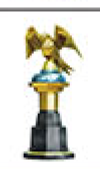
←コレクションリストで入手ずみの収集品を選ぶと、それをアップで見られる。

『ジョニー・コレクション』の報酬

88種類の収集品をコンプリートすると、シーサイド・ジョニーの入口近くにある宝箱を開けられるようになる。この宝箱からは、『ピアノ演奏』で使用する楽譜:片翼の天使を入手できるのだ。



コレクションリスト

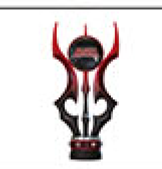
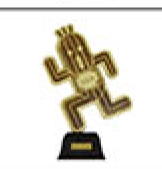
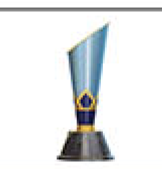
外見	名前と入手方法
	No.1 駆け出しチョコボレーサー 入手方法 『ダッシュ・デ・チョコボ』で上級ランクを達成する
	No.2 空飛ぶチョコボレーサー 入手方法 『フーブ・デ・チョコボ』のキママ第1~第3訓練場のすべてのコースで上級ランクを達成する
	No.3 カエル免許皆伝 入手方法 『フロッグフラップ』のホッピングコンパスで上級ランクを達成する
	No.4 カエルマスター 入手方法 『フロッグフラップ』のローリングパイプで上級ランクを達成する
	No.5 ドルフィントレーナー 入手方法 『ドルフィンスプリント』で上級ランクを達成する
	No.6 コンドル軍師 入手方法 『コンドルフォート』のステージ1~4のミッションモードをすべてクリアする

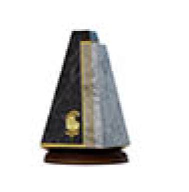
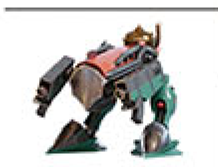
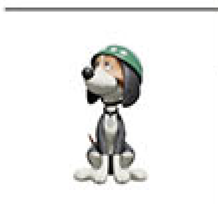
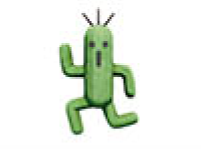
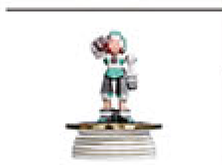
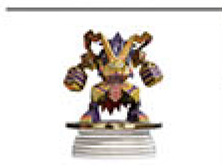
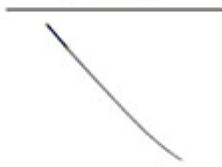
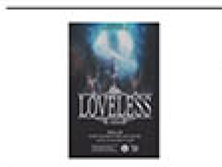
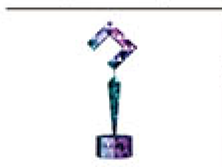
外見	名前と入手方法
	No.7 最優秀パフォーマンス賞 入手方法 『ルーファウス社長就任パレード』で最優秀パフォーマンス賞を獲得する
	No.8 栄光の社長賞 入手方法 『ルーファウス社長就任パレード』で社長賞を獲得する
	No.9 第八神羅丸カードチャンピオン 入手方法 CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会で優勝したあと、レッドⅩⅢとのカードバウトで勝利する
	No.10 パイレーツスナイパー 入手方法 『パイレーツ・ランページ』の海賊船ステージで上級ランクを達成する
	No.11 海賊王の狙撃手 入手方法 『パイレーツ・ランページ』の幽霊船ステージで上級ランクを達成する
	No.12 新人カードパズラー 入手方法 『カード・カーニバル』で「カードパズル初級」のチャレンジコースをすべてクリアする

次ページへつづく

INDEX

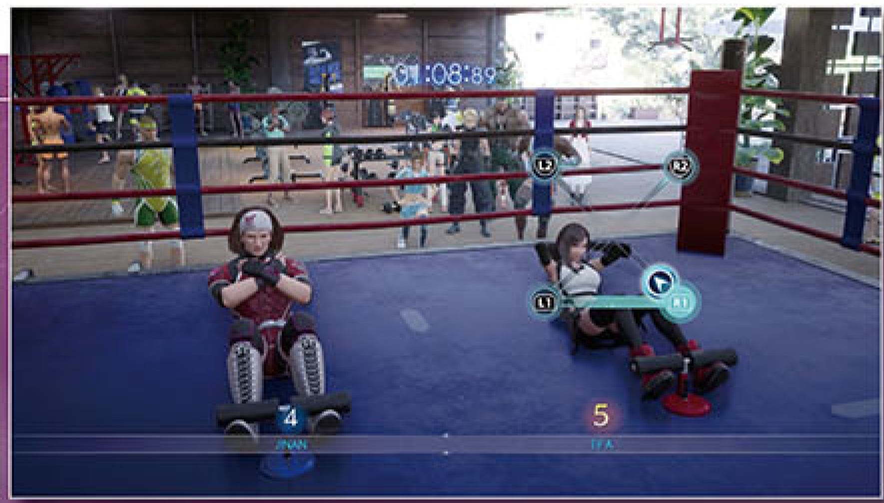
コレクションリスト(つづき)

外見	名前と入手方法
	No.13 頭脳派カードパズラー 入手方法 『カード・カーニバル』で「カードパズル上級」のチャレンジコースをすべてクリアする
	No.14 レジェンドカードコレクター 入手方法 『カード・カーニバル』で「メモリアルカード」のチャレンジコースをすべてクリアする
	No.15 戦血の博士 入手方法 『カード・カーニバル』で「スキルリドル」のチャレンジコースをすべてクリアする
	No.16 百獣の得点王 入手方法 『ラン・ワイルド』のバトルロイヤルで上級ランクを達成する
	No.17 赤き電光石火 入手方法 『ラン・ワイルド』のタイムアタックで上級ランクを達成する
	No.18 マッスルビューティー 入手方法 『腹筋勝負』で上級ランク(ジーナン)に勝利する
	No.19 爆速モーターサイクル 入手方法 『Gバイク』のスタンダードコースで上級ランクを達成する
	No.20 クレイジーモーターサイクル 入手方法 『Gバイク』のエキスパートコースで上級ランクを達成する
	No.21 ミドル級バトラー 入手方法 『3Dバトラー』でディオに勝利する
	No.22 ヘビー級バトラー 入手方法 『3Dバトラー』でイフリートに勝利する
	No.23 レジェンド級バトラー 入手方法 『3Dバトラー』でセフィロスに勝利する
	No.24 宇宙騎士団の新兵 入手方法 『シューティングコースター』のスタンダードミッションで上級ランクを達成する
	No.25 スペースソルジャー 入手方法 『シューティングコースター』のエキスパートミッションで上級ランクを達成する
	No.26 チョコボレーサー新人王 入手方法 CHAPTER 8の『チョコボレース』の「チョコボカップ」で優勝する
	No.27 駿足のチョコボレーサー 入手方法 『チョコボレース』の出走グレードが「初級」のすべてのレースで優勝する
	No.28 閃光のチョコボレーサー 入手方法 『チョコボレース』の出走グレードが「上級」のすべてのレースで優勝する
	No.29 黄金のチョコボレーサー 入手方法 『チョコボレース』の「ゴールドカップ」で優勝する
	No.30 カードの達人 入手方法 『カードチャレンジ』で「GS初級」のチャレンジコースをすべてクリアする
	No.31 カードの魔術師 入手方法 『カードチャレンジ』で「GS上級」のチャレンジコースをすべてクリアする
	No.32 カードの殺戮者 入手方法 『カードチャレンジ』で「サバイバル」のチャレンジコースをすべてクリアする
	No.33 マッスルアミーゴ 入手方法 『マッスルコロシアム』で「2人：初級」のバトルコースをすべてクリアする
	No.34 天下無双タッグ 入手方法 『マッスルコロシアム』で「2人：上級」のバトルコースをすべてクリアする
	No.35 マッスルWトライアングル 入手方法 『マッスルコロシアム』で「6人：初級」のバトルコースをすべてクリアする
	No.36 マッスル六銃士 入手方法 『マッスルコロシアム』で「6人：上級」のバトルコースをすべてクリアする
	No.37 LOVELESS主演男優賞：クラウド 入手方法 『LOVELESS』でランクS以上を獲得する
	No.38 LOVELESS主演女優賞：ティファ 入手方法 『LOVELESS』でティファがヒロインのときに最後までクリアする
	No.39 LOVELESS主演女優賞：エアリス 入手方法 『LOVELESS』でエアリスがヒロインのときに最後までクリアする
	No.40 LOVELESS助演男優賞：バレット 入手方法 『LOVELESS』を最後までクリアする
	No.41 LOVELESS主演女優賞：ユフィ 入手方法 『LOVELESS』でユフィがヒロインのときに最後までクリアする
	No.42 LOVELESS助演犬優賞：レッドXIII 入手方法 『LOVELESS』を最後までクリアする
	No.43 LOVELESSネコMC賞：ケット・シー 入手方法 『LOVELESS』を最後までクリアする
	No.44 砂漠のスラッシャー 入手方法 『デザートラッシュ』のノーマルモードで上級ランクを達成する
	No.45 炎天のデストロイヤー 入手方法 『デザートラッシュ』のハードモードで上級ランクを達成する
	No.46 シルキス杯の勝者 入手方法 『ビーストバトルグラウンド』で「シルキス杯」のバトルコースをすべてクリアする
	No.47 地下闘技大会の覇者 入手方法 『ビーストバトルグラウンド』で「地下闘技大会」のバトルコースをすべてクリアする
	No.48 ゲスパーティーの主役 入手方法 『ビーストバトルグラウンド』で「ゲス杯」のバトルコースをすべてクリアする
	No.49 千本ノック 入手方法 『サボテン・ノック』で壱〜四号基のすべてのノーマルモードで上級ランクを達成する
	No.50 百万本ノック 入手方法 『サボテン・ノック』で壱〜四号基のミッションモードをすべてクリアする
	No.51 策士のエンジニア 入手方法 『ガンビットギアーズ』でステージ1〜4のミッションモードをすべてクリアする
	No.52 宝条博士の基礎テスト合格 入手方法 『神羅バトルシミュレーター』で「基礎試験」のバトルコースをすべてクリアする

外見	名前と入手方法
	No.53 宝条博士の応用テスト合格 入手方法 『神羅バトルシミュレーター』で「応用試験」のバトルコースをすべてクリアする
	No.54 MAI検定がんばったで賞 入手方法 チャドリーの『バトルシミュレーター』で「召喚獣」「討伐解析」「エリア解析」「生態解析」「チュートリアル」のバトルコースをすべてクリアする
	No.55 MAI検定はなまる賞 入手方法 チャドリーの『バトルシミュレーター』で「チャレンジ」「レジェンド」のバトルコースをすべてクリアする
	No.56 ピアノマエストロ 入手方法 『ピアノ演奏』で「闘う者達」と「片翼の天使」以外の6曲でAランク以上を獲得して景品をもらう
	No.57 マスター・オブ・フォトグラファー 入手方法 『撮影スポット』のすべての撮影スポットでフォトモードに入って写真家フォーカスに報告する
	No.58 戦血の英雄 入手方法 『クイーンズ・ブラッド』で黒紅の女王に勝利する
	No.59 真・究極の遊び人 入手方法 コレルエリアのクエスト⑨「遊び人からの挑戦状」をクリアする
	No.60 プレイアーツ:休憩ポイント 入手方法 グラスランドエリアでチョコボに乗って掘り出す
	No.61 プレイアーツ:スイーパー 入手方法 ジュノンエリアでチョコボに乗って掘り出す
	No.62 プレイアーツ:ウィリー 入手方法 コレルエリアでチョコボに乗って掘り出す
	No.63 プレイアーツ:バギー 入手方法 ゴンガガエリアでチョコボに乗って掘り出す
	No.64 プレイアーツ:タイニーブロンコ 入手方法 コスモエリアでチョコボに乗って掘り出す
	No.65 プレイアーツ:神羅箱 入手方法 ニブルエリアでチョコボに乗って掘り出す
	No.66 モーグリのぬいぐるみ 入手方法 『モーグリ・コープ』でいたずらレベル7をクリアする
	No.67 忠犬スタンプのぬいぐるみ 入手方法 CHAPTER 4の「伝令部隊」で第七歩兵連隊の兵士が全員生き残っている状態でローチェ(1回目)を倒す
	No.68 デブモーグリのぬいぐるみ 入手方法 CHAPTER 11の「脱出大作戦」で箱を投げて物資ボックスを10個壊す(→P.271)
	No.69 ボムのぬいぐるみ 入手方法 ゴールドソーサーのバトルスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.70 チョコボのぬいぐるみ 入手方法 ゴールドソーサーのチョコボスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.71 サボテンダーのぬいぐるみ 入手方法 ゴールドソーサーのスカイホイールスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.72 デブチョコボのぬいぐるみ 入手方法 ゴールドソーサーのイベントスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.73 トンベリのぬいぐるみ 入手方法 ゴールドソーサーのゴーストスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.74 プレイアーツ:宇宙騎士 入手方法 ゴールドソーサーのスピードスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.75 プレイアーツ:スピードウイング 入手方法 ゴールドソーサーのスピードスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.76 プレイアーツ:Gバイク 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.77 クイーンズ・ブラッドボード 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.78 3Dバトラー:クラウドモデル 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.79 3Dバトラー:拳闘士モデル 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.80 3Dバトラー:デブモーグリモデル 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.81 3Dバトラー:ディオモデル 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.82 3Dバトラー:シヴァモデル 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.83 3Dバトラー:イフリートモデル 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.84 正宗のレプリカ 入手方法 ゴールドソーサーのワンダースクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.85 ディオ園長のサイン色紙 入手方法 ゴールドソーサーのバトルスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.86 LOVELESSポスター 入手方法 ゴールドソーサーのイベントスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.87 セーブクリスタル 入手方法 ゴールドソーサーのスカイホイールスクエア ゴールドポイント交換所で交換する(30GP)
	No.88 ルーファウス社長就任記念パネル 入手方法 CHAPTER 4の「第七歩兵連隊」で兵士と話して写真を撮ってあげる(→P.593)

サブイベント&ミニゲーム 15

腹筋勝負



ルール 腹筋運動をするティファの動きが止まったタイミングに合わせて、4つのボタンを順番に押していく。正しく押すと腹筋運動の動作がつづいていき、制限時間内に相手より多い回数を行なえば勝ちとなる。

遊べる場所	コレルエリア(北部):マッスル合宿場
遊べる時期	CHAPTER 7を開始したあと(コレルエリアのクエスト❸「ビーチでマッスル」を行なう必要がある)

攻略TIPS ボタンを押す順番をまちがえないことが重要

『腹筋勝負』には、入門(アミナ)、初級(ゼン・ワン)、中級(サン・トー)、上級(ジーナン)という4つのランクの対戦相手がいる(下の表を参照)。入門以外は、押すボタンの順番が2通りあるので、開始する前によく確認しよう。ちなみに、連続で成功していくとボタンのトリガーエフェクトが強くなるが(右記参照)、負荷がかかって押しづらいなら、オプションのゲームプレイ設定でトリガーエフェクトの強さを「0」にするといい。

ランクごとの対戦相手のちがい

ランク	制限時間	押すボタンの順番	特殊なボタン入力
入門	1分	R1→L1→L2→R2	連打
初級	1分	L1→R1→R2→L2か R1→L1→L2→R2	半押し
中級	1分	L1→R1→L2→R2か R1→L1→R2→L2	連打か半押し (ランダムで決定)
上級	1分30秒		

腹筋勝負について覚えておきたいこと

- 腹筋運動の回数が2増えるごとにティファの動きが速くなり、20回連続で行なうと最高速度(初期状態の3倍)に達する(※1)
- 腹筋運動の回数が2増えるごとにL2とR2ボタンのトリガーエフェクトの強さが上がり、16回連続で行なうと最大の強さ(8段階目)に達する(※1)
- ときおり「L2かR2ボタンを連打」または「L2かR2ボタンを半押し後に押しこむ」という特殊なボタン入力が発生する

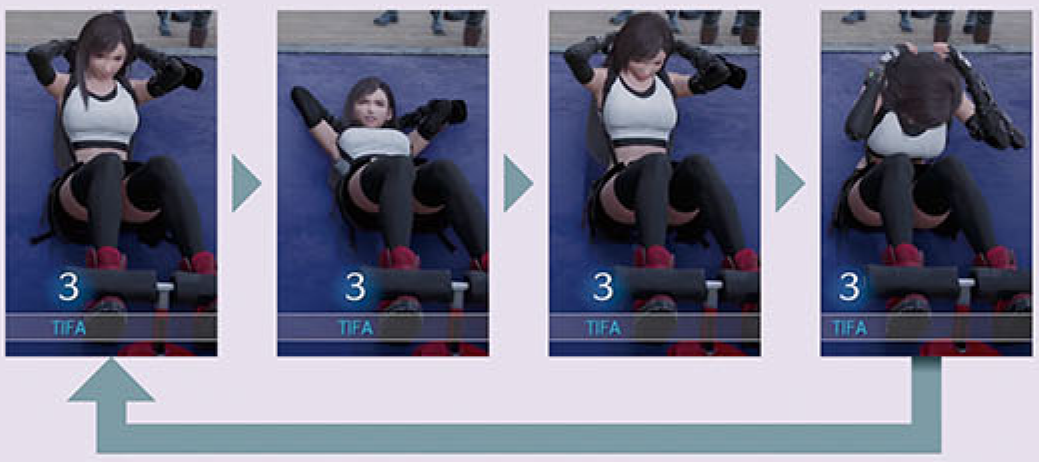
※1……ボタン入力に失敗すると初期状態にもどる



⬅ボタン連打は黄色、半押しは緑色のアシストアイコンが表示される。

攻略TIPS ティファの動きが止まった直後にボタンを入力しよう

ボタンの入力は、「ティファの動きが止まる直前から、止まって0.5秒経過するまで」に行なえば成功となる。ただし、押したタイミングに応じて画面に表示されない「疲労度」がたまり(右の表を参照)、100以上になると特殊なボタン入力が発生してしまう(発生後は疲労度がゼロにもどる)。ティファの動きが止まるときのポーズは下の写真のとおりなので、できるだけ疲労度がたまらないようにボタンを押していこう。



疲労度のたまりかた

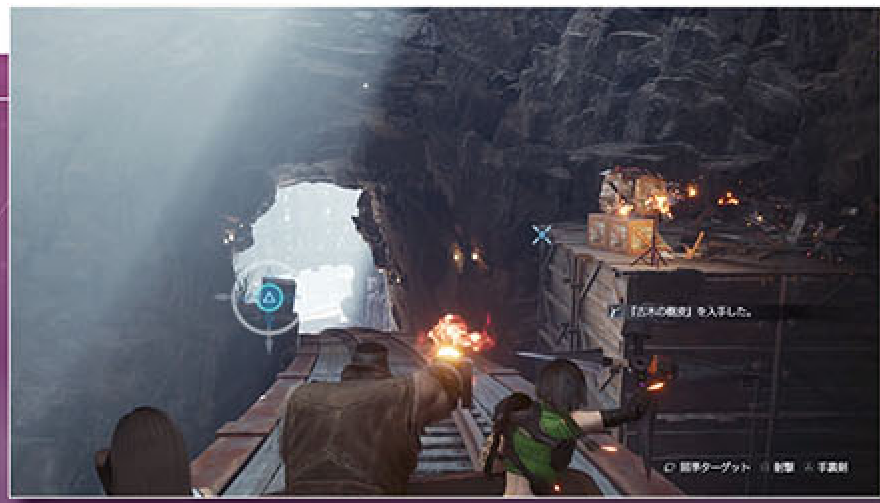
ボタンを押したタイミング	疲労度
動きが止まる直前	+10
動きが止まって0.17秒以内	+5
動きが止まって0.17〜0.33秒のあいだ	+10
動きが止まって0.33〜0.5秒のあいだ	+15
入力に失敗する(ティファが倒れる)	+30

『腹筋勝負』の景品

ランク	景品
入門(アミナ)	スピードドリンク×3
初級(ゼン・ワン)	フルパワーリスト
中級(サン・トー)	『チャクラ★3』マテリア
上級(ジーナン)	チャンピオンベルト

サブイベント&ミニゲーム 16

トロッコシューティング



ルール トロッコで走りながら、周辺の箱をバレットの射撃で、大箱をユフィの手裏剣で壊していく。トロッコのルートは、「バレット好みの危険ルート」か「ユフィ好みの安全ルート」を事前に選べる。

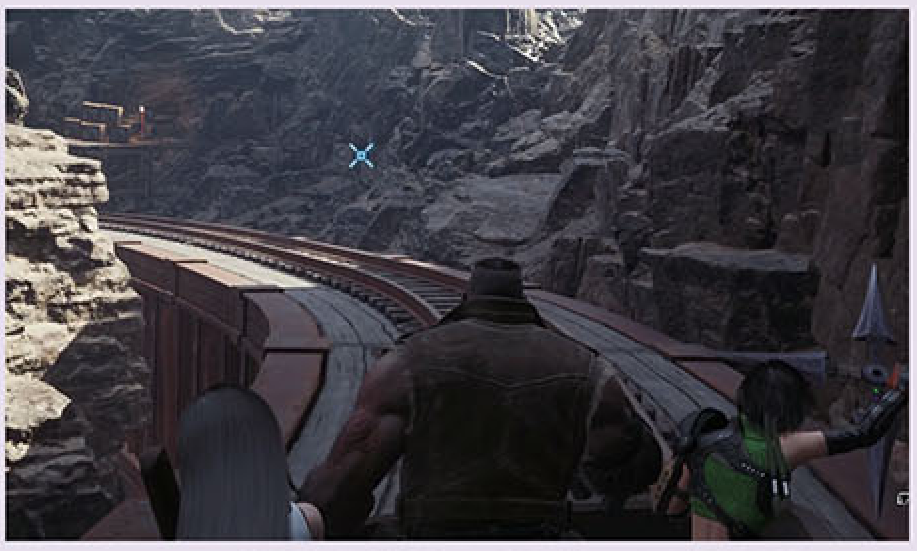
遊べる場所	コレル炭坑：鉄道管理棟 4F
遊べる時期	CHAPTER 7の「ルート確認」でユフィたちに連絡を入れたあと（1回かぎり／チャプターセレクト時に再挑戦可能）

攻略TIPS 手裏剣で大箱を壊すことを優先させる

　このミニゲームでは、ゴールに着いたときに下記の条件を満たしていれば「GREAT」、満たしていないと「GOOD」の評価になる。大箱をすべて（8または9個）壊すだけでGREATの条件をほぼ満たせるので、△ボタンマークの表示に合わせて手裏剣を投げることを優先しつつ、ほかの箱を壊していこう。なお、箱と大箱にはアイテムが入っており、大箱からは貴重な回復アイテムを入手できる（候補は右の表を参照）。

評価がGREATになる条件

箱を45個以上壊す
（大箱は箱5個分としてカウントされる）



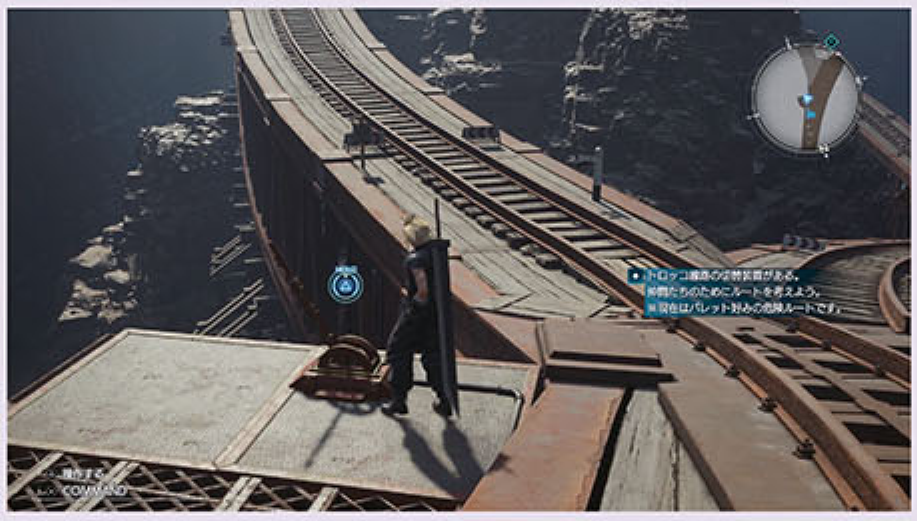
⬆照準の移動速度はバレットが弾を撃っていないときのほうが速いので、近くに箱がないあいだは射撃を中断するのがオススメ。



⬆壊せる箱の数は安全ルートのほうが危険ルートよりも30個ほど多く、大箱も危険ルートとくらべて1個多く壊すことができる。

箱や大箱を壊して入手できるアイテム

種類	入手できるアイテム
箱	下記のいずれかが手に入ることがある（確率はどれも同じ） ● 亜鉛鉱　● アメジスト ● 古木の樹皮　● シカモアの木 ● 星の恩恵
大箱	下記のいずれかが手に入る（上に記したものほど確率が高い） ● エクスポーション ● エーテルターボ ● エリクサー



⬆ギガトリス戦後に、線路が分岐する場所に設置されたレバーを操作すれば、トロッコのルートを切りかえられる。

『トロッコシューティング』の報酬

　クリア時に入手できるアイテムはないが、壊した箱の中身が手に入るほか（上の表を参照）、バレットとユフィの好感度が上がる。

好感度の変化

仲間	状況	好感度
バレット	危険ルートで評価がGREATだった	+6
	危険ルートで評価がGOODだった	+4
	安全ルートだった	+3
ユフィ	安全ルートで評価がGREATだった	+6
	安全ルートで評価がGOODだった	+4
	危険ルートだった	+3

サブイベント&ミニゲーム 17

ゴールドポイント



仕組み ゴールドソーサーでミニゲームをクリアしたり好記録を出したりすると、ゴールドポイントがもらえる。たまったゴールドポイントは、各スクエアのゴールドポイント交換所でアイテムと交換が可能。

遊べる場所	ゴールドソーサー
遊べる時期	CHAPTER 8の「ベッドで休もう」でベッドを調べて休んだあと

攻略TIPS 各スクエアのアイテムのなかから交換したいものを選ぼう

ゴールドポイント交換所では、収集品、スキルブック、カード、クラフト素材などを入手できる。ゴールドポイントは全スクエアで共通なので、得意なミニゲームでポイントをためて、別のスクエアの交換所で景品をもらうことも可能だ。



←交換所では L2 か R2 ボタンで別のスクエアのアイテムに切りかえられる。

ゴールドポイント交換所で交換できるアイテム

名前	種別	ポイント	在庫
▼チョコボスクエア			
チョコボのぬいぐるみ	だいじなもの	30	1
剣技指南書 第3巻	スキルブック	100	1
カード135:チョコボジョッキー	カード	150	1
ゴールドのツメ(※1)	クラフト素材	700	1
エリクサー	消費アイテム	1000	∞
『ギルアップ★1』マテリア(※1)	マテリア	3000	1
▼スピードスクエア			
プレイアーツ:スピードウイング	だいじなもの	30	1
プレイアーツ:宇宙騎士	だいじなもの	30	1
スピードドリンク	消費アイテム	50	∞
射撃マニュアル 第3巻	スキルブック	100	1
カード136:宇宙騎士	カード	150	1
ゴールドの宝冠(※1)	クラフト素材	700	1
▼バトルスクエア			
ボムのぬいぐるみ	だいじなもの	30	1
格闘術秘伝の書 第2巻	スキルブック	100	1
ミスリル鉱石	クラフト素材	100	∞
カード141:ディオ園長	カード	150	1
ゴールドのマント(※1)	クラフト素材	700	1
ディオ園長のサイン色紙(※2)	だいじなもの	2000	1
『マテリアバウンス★1』マテリア	マテリア	2500	1
▼イベントスクエア			
LOVELESSポスター	だいじなもの	30	1
デブチョコボのぬいぐるみ	だいじなもの	30	1
ギガポーション	消費アイテム	50	∞
星の神秘の書 第3巻	スキルブック	100	1
カード139:LOVELESS	カード	150	1
星魔石(※1)	クラフト素材	350	∞
ゴールドのツル(※1)	クラフト素材	700	1
地獄の番犬(※3)	ウェア	1000	1
宮廷の道化師(※3)	ウェア	1000	1
▼ワンダースクエア			
プレイアーツ:Gバイク	だいじなもの	30	1
クイーンズ・ブラッドボード	だいじなもの	30	1
3Dバトラー:クラウドモデル	だいじなもの	30	1
3Dバトラー:拳闘士モデル(※4)	だいじなもの	30	1
3Dバトラー:デブモーグリモデル(※4)	だいじなもの	30	1
3Dバトラー:ディオモデル(※4)	だいじなもの	30	1
3Dバトラー:シヴァモデル(※4)	だいじなもの	30	1
3Dバトラー:イフリートモデル(※4)	だいじなもの	30	1
赤き戦士の伝記 第3巻	スキルブック	100	1
カード140:チョコサボトン	カード	150	1
エーテルターボ	消費アイテム	750	∞
正宗のレプリカ(※5)	だいじなもの	2000	1
▼ゴーストスクエア			
トンベリのぬいぐるみ	だいじなもの	30	1
忍術伝書 第2巻	スキルブック	100	1
カード137:ホーンテッドホテル	カード	150	1
エクスポーション	消費アイテム	500	∞
ゴールドのツノ(※1)	クラフト素材	700	1
▼スカイホイールスクエア			
セーブクリスタル	だいじなもの	30	1
サボテンダーのぬいぐるみ	だいじなもの	30	1
占いガイドブック 第1巻(※6)	スキルブック	100	1
カード138:スカイホイール	カード	150	1
エーテルドライ	消費アイテム	400	∞
ゴールドのハネ(※1)	クラフト素材	700	1
スターピース(※3)	クラフト素材	750	∞

※1……CHAPTER 12開始後に入荷される　※2……『マッスルコロシアム』ですべてのバトルコースをクリアすると入荷される
※3……エンディング後に入荷される　※4……『3Dバトラー』でその対戦相手に勝つと入荷される
※5……『3Dバトラー』でセフィロスに勝つと入荷される　※6……CHAPTER 9開始後に入荷される

サブイベント&ミニゲーム 18

Gバイク



ルール バイクに乗ってハイウェイを走り、襲ってくるバイク兵を倒しながらゴールを目指す。時間の経過や敵の攻撃によってバイクのエネルギーゲージが減り、ゼロになるとゲームオーバーになってしまう。

遊べる場所	ゴールドソーサー：ワンダースクエア
遊べる時期	CHAPTER 8の「ベッドで休もう」でベッドを調べて休んだあと（エキスパートコースはCHAPTER 12を開始したあと）

攻略TIPS スコアパネルはスピードを落として最優先で獲得

ハイウェイの特定の場所には「スコアパネル」と「ブーストパネル」があり、獲得すると右の表の効果を得られる。スコアパネルは、スコアが増えるうえにエネルギーゲージも回復するので、前方に見えたらスピードを落として確実に取っておこう。

ハイウェイにあるパネルの種類

外見と名前	スコア	効果	各コースにある数	
			スタンダード	エキスパート
スコアパネル	50	エネルギーゲージが少し回復する	157個	118個
ブーストパネル	―	ニトロブーストのストックが1個増える	9個	11個

攻略TIPS 敵が起こす爆発はマーカーを見て回避する

上級バイク兵と軍用ヘリは、手榴弾やミサイルを使って赤いマーカーの位置に爆発を起こす。爆発で路上に残った炎に当たらないよう、赤いマーカーが表示されたら位置を確認し、回避する準備をしておこう。エキスパートモードでは、スタート直後から軍用ヘリが現れて定期的にミサイルを撃ってくるので、つねに注意しておきたい。

出現する敵の種類

名前	スコア	各コースで出現する数	
		スタンダード	エキスパート
バイク兵	500	34体	43体
上級バイク兵	600	19体	16体
軍用ヘリ	(倒せない)	―	1機



⬅赤いマーカーが表示されたあと、3〜4秒後に敵が攻撃をして爆発が起こる。

『Gバイク』の景品

スタンダードコース

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	18000	初回 エーテルオニオン×5、ゴールドポイント×100 2回目 ゴールドポイント×50
中級	25000	初回 ミスリル鉱石×3、ゴールドポイント×150 2回目 ゴールドポイント×75
上級	30000	初回 疾風のスカーフ、ゴールドポイント×200 2回目 ゴールドポイント×100

エキスパートコース

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	23000	初回 スターピース、ゴールドポイント×200 2回目 ゴールドポイント×100
中級	27000	初回 ダークマターオーブ×3、ゴールドポイント×270 2回目 ゴールドポイント×135
上級	31000	初回 リミットブースター、ゴールドポイント×350 2回目 ゴールドポイント×175
究極の遊び人級	32000	初回 ゴールドポイント×400 2回目 ゴールドポイント×200

※エキスパートコースの究極の遊び人級ランクは、コレルエリアのクエスト9「遊び人からの挑戦状」を開始したあとに追加される

サブイベント&ミニゲーム 19

3Dバトラー



ルール 相手のパンチを回避しつつ、相手が無防備になったスキにクラウドもパンチで攻撃していく。パンチが当たるとリミットゲージがたまり、先にゲージが満タンになってリミット技を出したほうが勝利。

遊べる場所	ゴールドソーサー：ワンダースクエア
遊べる時期	CHAPTER 8の「ベッドで休もう」でベッドを調べて休んだあと

攻略TIPS 相手の動作を覚えてパンチを避けよう

相手が出してくるパンチは、種類ごとに動作が異なる。それぞれの動作を覚えてパンチの種類を見極め、左右のスティックを正しい方向へ倒して回避しよう。また、相手はときおり赤く光って、連続ですばやくパンチを放つ「コンボ」を行なってくる。コンボをすべて避けると相手は無防備になるため、こちらのパンチを当てるチャンスだ。ほかにも、下記の点を頭に入れておきたい。



⬆コンボをすべて回避して相手が無防備になったときは、クラウドの左右どちらのパンチも当たる。

『3Dバトラー』について覚えておきたいこと

- クラウドがパンチを当てた回数に応じて、相手の行動の傾向が変わる
- 相手のパンチを回避すると、相手が腕を下ろして無防備になる確率が上がる
- 強い相手ほど、腕を下ろす確率が低く、下ろしている時間も短い。さらに、クラウドにパンチが当たったときのリミットゲージの上昇量が多め

『3Dバトラー』の景品

その相手にはじめて勝ったときはアイテムとゴールドポイントが、2回目以降は初勝利時よりも少ない量のゴールドポイントがもらえる。詳細は以降のデータリストを参照。

対戦相手データリスト

※「⬆Ⓛ」「Ⓡ➡」などは、回避するために入力するスティックの種類と方向を表す

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 ★1 ー不屈の拳闘士ー 拳闘士	（最初から）	初回 メガポーション、ゴールドポイント×100 2回目 ゴールドポイント×25
	特徴 ● 左右のフックをランダムで使ってくる	
	 フック: ⬅Ⓛ / Ⓡ➡ ⬅身体をあまり動かさず、片腕を横からうしろへ引く。	

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 ★2 ー超重量級妖精ー デブモーグリ	拳闘士を倒す	初回 エーテルドライ、ゴールドポイント×150 2回目 ゴールドポイント×50

特徴
- 最初はストレート↑Lをやや多めに使う
- クラウドのパンチが2回当たってから3回当たるまでは、ストレートR↑を非常に使いやすい



ストレート	
↑L	R↑

⬅足は上げず、片腕をうしろへ引いてグルグルまわす。



フック	
←L	R→

⬅片足を大きく上げつつ、片腕をうしろへ引く。

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 ★3 ー豪腕の園長ー ディオ	デブモーグリを倒す	初回 銀のバトラーグローブ、ゴールドポイント×200 2回目 ゴールドポイント×75

コンボ ❶：←L＞R→＞↓L

特徴
- クラウドのパンチが2回当たったあとは、コンボ❶を使うようになる（2回当たった直後と3回当たった直後にはかならず使う）



ストレート	
──	R↑

⬅身体を一瞬下げたあと、勢いよく片腕をうしろへ引く。



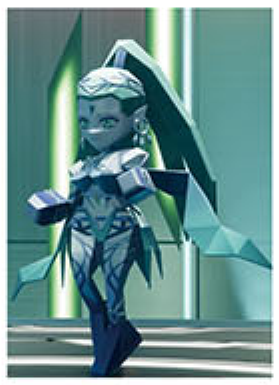
フック	
←L	R→

⬅腕や身体を上下させず、片腕を横からうしろへ引く。



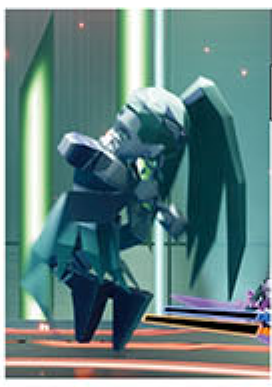
アッパー	
↓L	──

⬅両腕を一瞬上げたあと、身体を沈めて片腕をうしろへ引く。

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 ★4 ー麗しの冷拳ー シヴァ	ディオを倒す＆CHAPTER 12を開始する	初回 ダークマターオーブ×3、ゴールドポイント×270 2回目 ゴールドポイント×135

コンボ ❶：R→＞↓L　❷：↑L＞R→＞↑L

特徴
- クラウドのパンチが1回当たったあとは、コンボ❶を使うようになる（1回当たった直後にはかならず使う）
- クラウドのパンチが3回当たったあとは、コンボ❷を使うようになる（3回当たった直後にはかならず使う）



ストレート	
↑L	──

⬅前傾姿勢をとらずに、片腕を上からうしろへ引く。



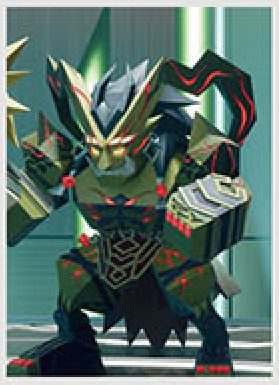
フック	
←L	R→

⬅一瞬だけ前へ倒れたあと、片腕を上からうしろへ引く。



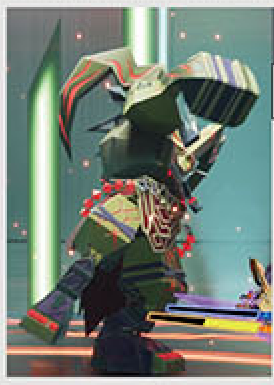
アッパー	
↓L	──

⬅少し横を向きつつ、片腕をうしろへ引いて上げる。

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 ★5 ー猛火の王者ー イフリート	シヴァを倒す	初回 金のバトラーグローブ、ゴールドポイント×350 2回目 ゴールドポイント×175

コンボ ❶：←L＞←L＞R↓＞↓L　❷：R↑＞←L＞↓L　❸：R→＞↓L

特徴
- クラウドのパンチが1回当たったあとは、頻繁にコンボを使うようになる。コンボは3種類あり、1回当たった直後はコンボ❶を、3回当たった直後はコンボ❷をかならず使う
- クラウドのパンチが4回当たったあとは、コンボをすべて避けられたときのみ無防備になる



ストレート	
──	R↑

⬅片腕を下からうしろに引き、もう片方の腕を上げる。



フック	
←L	R→

⬅身体は下げずに、片腕を横からうしろへ引く。



アッパー	
↓L	R↓

⬅少し身体を下げ、片腕をやや下からうしろへ引く。

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 ★5 ─歴戦の英雄─ セフィロス	コレルエリアのクエスト⑨「遊び人からの挑戦状」をクリアする	初回 リボン、ゴールドポイント×400 2回目 ゴールドポイント×200

コンボ ❶：R↑＞←L＞R→＞↑L＞R↓　❷：←L＞←L＞R↑＞↓L
❸：R↑＞←L＞R→＞↑L＞↑L＞↓L　❹：↓L＞R→＞↑L

特徴
- パンチの動作が全体的に似ており、とても判別しにくい
- クラウドがパンチを7回回避するまでは無防備にならない
- クラウドがパンチを7回回避したあとは、コンボを使うようになる。コンボは4種類あり、パンチを7回回避された直後はコンボ❶を、クラウドのパンチが2回当たった直後はコンボ❷を、4回当たった直後はコンボ❸をかならず使う
- クラウドのパンチが4回当たったあとは、コンボをすべて避けられたときのみ無防備になる


ストレート ↑L R↑
←身体を沈めずに片腕をうしろへ引き、もう片方の腕は前方に出す。


フック ←L R→
←身体をわずかに沈めて片腕をうしろへ引き、もう片方の腕は前方に出す。


アッパー ↓L R↓
←身体を少しかがめて片腕をうしろへ引き、もう片方の腕は前方に出す。

▼『3Dバトラー』の台を調べたとき以外に戦う相手

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 ユフィ	CHAPTER 12を開始する(ワンダースクエアにいるユフィと話す)	──

コンボ ❶：↑L＞R↑＞↑L＞R↑＞R↑

特徴
- クラウドのパンチが2回当たったあとは、頻繁にコンボ❶を使うようになる(2回当たった直後と3回当たった直後にはかならず使う)


ストレート ↑L R↑
←片足を上げ、腕を横からうしろへ引く。


アッパー ↓L R↓
←足はほぼ上げず、腕を上げてからうしろへ引く。

外見と名前	戦えるようになる条件	景品
 神羅課長	コレルエリアのクエスト⑨「遊び人からの挑戦状」を進める(→P.443)	──

コンボ ❶：R↓＞R↑＞R→＞R↑　❷：↓L＞←L＞↑L＞←L

特徴
- パンチの動作が左右でやや異なり判別しにくい
- クラウドのパンチが1回当たったあとは、コンボを使うようになる。コンボは2種類あり、1回当たった直後はコンボ❶を、3回当たった直後はコンボ❷をかならず使う
- クラウドのパンチが4回当たったあとは、コンボをすべて避けられたときのみ無防備になる


ストレート ↑L R↑
←左腕を上げてからうしろへ引くか、左腕を上げつつ右腕をうしろへ引く。


フック ←L R→
←片腕をうしろへ引き、もう片方の腕は正面に出す。


アッパー ↓L R↓
←両腕を大きく横に広げつつ片腕を引く。

知識のマテリア　ゴールドソーサー初訪問時はディオと勝負する

CHAPTER 8でゴールドソーサーをはじめて訪れたときには、エントランスで園長のディオと『3Dバトラー』による勝負を行なうことになる。この勝負では、チュートリアルとして、最初に攻撃と回避の操作のしかたを練習可能。さらに、対戦相手のディオは、高い確率で無防備になりつつ左右のフックをくり出すのみなので、とても勝利しやすいという特徴があるのだ。なお、ここでディオに勝っても景品はもらえないが、レッドXIIIの好感度が多めに上昇する(→P.708)。

マッスルコロシアム



ルール 指定された人数でパーティを編成し、2～5組の対戦相手と連続で戦って、最後まで勝ち抜けば報酬がもらえる。30以上のバトルコースがあり、条件を満たすと新たなコースが解放されていく。

遊べる場所	ゴールドソーサー：バトルスクエア
遊べる時期	CHAPTER 8の「ベッドで休もう」でベッドを調べて休んだあと

攻略TIPS 対戦相手に合わせた参加メンバーの選びかたが勝敗のカギをにぎる

『マッスルコロシアム』でのバトルの特徴は、基本的にチャドリーの『バトルシミュレーター』のバトルと同じ（→P.453）。どのバトルコースも、開始後はパーティ編成を変更できないので、対戦相手に有効な攻撃やアビリティが使えるメンバーを選んで挑もう。



⬅【Wトリオバトル】では3人のパーティをふたつ編成して、それぞれ1回ずつバトルを行なう。

『マッスルコロシアム』の報酬

各バトルコースでは、はじめてクリアしたときはアイテムとゴールドポイントが、2回目以降はおたのしみ袋（ゴールドポイント×20～135）がもらえる。おたのしみ袋で手に入るゴールドポイントの量は、基本的にエネミーが強いバトルコースほど多い。

バトルコースリスト

※推奨Lv.は、難易度がADVANCEDだと「クラウドのレベル－3」（本来の推奨Lv.未満にはならない）に、HARDだと「70」になる

名前	推奨Lv.	バトル数	参加メンバー	初回クリア時の報酬
▼2人：初級【ペアバトル】				
スピードスターの共演	28	2	2名	メガポーション×5、ゴールドポイント×50
		解放条件		――
型破りのアウトロー	28	2	2名	忍術伝書 第3巻、ゴールドポイント×60
		解放条件		●「スピードスターの共演」をクリアする
冷徹なる害獣駆除班	39	2	2名	ハイエーテル×2、ゴールドポイント×80
		解放条件		●「型破りのアウトロー」をクリアする ●グラスランドエリアのシークレットレポートでケツァルコアトルを討伐する
魔獣と怪人	40	2	2名	赤き戦士の伝記 第4巻、ゴールドポイント×100
		解放条件		●「冷徹なる害獣駆除犯」をクリアする ●ジュノンエリアのシークレットレポートでマインドフレアを討伐する
▼2人：上級【カエルペアバトル】（CHAPTER 12を開始したあとに追加される／※1）				
華麗なるカエール拳法	44	5	2名	エリクサー、ゴールドポイント×140
		解放条件		――
ケロケロなるケロたち	44	5	2名	カエルの指輪、ゴールドポイント×160
		解放条件		●「華麗なるカエール拳法」をクリアする
▼2人：上級【ペアバトル】（CHAPTER 12を開始したあとに追加される）				
はばたきのとき	44	2	2名	エクスポーション、ゴールドポイント×120
		解放条件		――

※1……バトルメンバーがカエル状態になって戦う（解除はできない）

次ページへつづく

バトルコースリスト(つづき)

名前	推奨Lv.	バトル数	参加メンバー	初回クリア時の報酬	解放条件
あらくれ警備隊	46	2	2名	星の神秘の書 第5巻、ゴールドポイント×140	●「はばたきのとき」をクリアする
おとぎ話の住人	54	2	2名	エーテルターボ、ゴールドポイント×160	●「魔獣と怪人」と「あらくれ警備隊」をクリアする ●エンディングを迎える
人気ナンバーワン決定戦	56	2	2名	占いガイドブック 第5巻、ゴールドポイント×180	●「おとぎ話の住人」をクリアする ●ゴンガガエリアのシークレットレポートでモルボルグレートを討伐する ●エンディングを迎える
沈黙の終わり	58	2	2名	エリクサー、ゴールドポイント×200	●「人気ナンバーワン決定戦」をクリアする ●コスモエリアのシークレットレポートでジャバウォックを討伐する ●エンディングを迎える
叛逆の徒	60	2	2名	『デバフぼうぎょ』マテピア、ゴールドポイント×230	●「沈黙の終わり」をクリアする ●ニブルエリアのシークレットレポートでキングズーを討伐する ●エンディングを迎える
▼6人：初級【Wトリオバトル】(CHAPTER 9を開始したあとに追加される)					
多勢な無礼者	33	2	3名×2パーティ	ミストメガポーション×3、ゴールドポイント×50	—
汚泥にまみれても	33	2	3名×2パーティ	ホワイトケープ、ゴールドポイント×55	●「多勢な無礼者」をクリアするか、CHAPTER 12を開始する
当たらずとも遠からず	37	2	3名×2パーティ	ルビー×3、ゴールドポイント×60	●「汚泥にまみれても」をクリアするか、CHAPTER 12を開始する
さまよう爪痕	37	2	3名×2パーティ	『ガードきょうか』マテピア、ゴールドポイント×70	●「当たらずとも遠からず」をクリアするか、CHAPTER 12を開始する
類は友と戦う	39	2	3名×2パーティ	エメラルド×3、ゴールドポイント×80	●「さまよう爪痕」をクリアするか、CHAPTER 12を開始する
無頼漢の集い	39	2	3名×2パーティ	『いかずち』マテピア、ゴールドポイント×90	●「類は友と戦う」をクリアするか、CHAPTER 12を開始する
死人にクチバシ	40	2	3名×2パーティ	サファイア×3、ゴールドポイント×100	●「無頼漢の集い」をクリアするか、CHAPTER 12を開始する
進入禁止警報	40	2	3名×2パーティ	魔法の歯車、ゴールドポイント×110	●「死人にクチバシ」をクリアするか、CHAPTER 12を開始する
▼6人：上級【Wトリオバトル】(CHAPTER 12を開始したあとに追加される)					
揺れるシンメトリー	43	2	3名×2パーティ	クラフトチップ：アクセサリマスター、ゴールドポイント×120	—
グルメなボクら	44	2	3名×2パーティ	剣技指南書 第5巻、ゴールドポイント×130	●「揺れるシンメトリー」をクリアする
原始の守り人	45	2	3名×2パーティ	ミストギガポーション×5、ゴールドポイント×140	●「グルメなボクら」をクリアする
幽玄より出でたる者	46	2	3名×2パーティ	エクスポーション、ゴールドポイント×150	●「原始の守り人」をクリアする
新マスコット選抜戦	53	2	3名×2パーティ	射撃マニュアル 第5巻、ゴールドポイント×160	●「進入禁止警報」と「幽玄より出でたる者」をクリアする ●エンディングを迎える
四天王の掟	54	2	3名×2パーティ	怒りの指輪、ゴールドポイント×170	●「新マスコット選抜戦」をクリアする ●すべてのエリアのシークレットレポートでシークレットエネミーを討伐する ●エンディングを迎える
伝説との対話	55	2	3名×2パーティ	エーテルターボ、ゴールドポイント×180	●「四天王の掟」をクリアする ●エンディングを迎える
叫喚の四重奏	56	2	3名×2パーティ	『APアップ★1』マテリア、ゴールドポイント×190	●「伝説との対話」をクリアする ●エンディングを迎える
怨念王の番犬	57	2	3名×2パーティ	スターピース×2、ゴールドポイント×200	●「叫喚の四重奏」をクリアする ●エンディングを迎える
戦慄の四すくみ	58	2	3名×2パーティ	タフネスリング、ゴールドポイント×210	●「怨念王の番犬」をクリアする ●エンディングを迎える

名前	推奨Lv.	バトル数	参加メンバー	初回クリア時の報酬
地獄の登竜門	59	2	3名×2パーティ	エリクサー×2、ゴールドポイント×230
		解放条件	●「戦慄の四すくみ」をクリアする ●エンディングを迎える	
騒乱の宴	60	2	3名×2パーティ	トランスポーター、ゴールドポイント×250
		解放条件	●「地獄の登竜門」をクリアする ●エンディングを迎える	
▼コレルエリアのクエスト⑨「遊び人からの挑戦状」でのバトル				
エンターテイナーズ	46	5	3名	ゴールドポイント×300
		解放条件	――	

出現するエネミーリスト

バトルコース	バトル	出現するエネミー
▼2人：初級【ペアバトル】		
スピードスターの共演	1	カウトスフェロス×4+スピードサウンド×4
	2	ジュノンスイーパー×2
型破りのアウトロー	1	バグラー×8
	2	ホワイトムース
冷徹なる害獣駆除班	1	デモナス×4+ジュノン重火兵×4
	2	ケツァルコアトル
魔獣と怪人	1	クロウラー×4+カームファング×4
	2	マインドフレア
▼2人：上級【カエルペアバトル】		
華麗なるカエール拳法	1	タッチミー×3
	2	パンプキンホッグパイ+トロピカルプアゾキュート×3
	3	グランガラン×2
	4	ジュノン重火兵×2
	5	レブリコン
ケロケロなるケロたち	1	ジュノン鎮圧兵×3
	2	カームファング×2
	3	シー・チュースタンク×2
	4	サボテンダー×2
	5	ボム
▼2人：上級【ペアバトル】		
はばたきのとき	1	インセクトキマラ×4+ミミクリィキマラ×4
	2	ヘビータンク+キキキアチョ×2
あらくれ警備隊	1	サーチアイ×4+スタンレイ×4
	2	ランドウォーム+タッチミー×2
おとぎ話の住人	1	オーク×4+シー・チュースタンク×4
	2	アラクラン
人気ナンバーワン決定戦	1	サボテンダー×4
	2	モルボルグレート
沈黙の終わり	1	鎮圧兵×4+フラワープラング×4
	2	ジャバウォック
叛逆の徒	1	上級擲弾兵×4+ネクローシス×4
	2	キングズー
▼6人：初級【Wトリオバトル】		
多勢な無礼者	1	キュビルデュヌス×10
	2	バグラー×10
汚泥にまみれても	1	パンプキンホッグパイ×7
	2	プリン×7
当たらずとも遠からず	1	セイバーキッス+フォーミュラ×3
	2	マドゥマンジュ×2+上級警備兵×2

バトルコース	バトル	出現するエネミー
さまよう爪痕	1	ネオヴァギドポリス×4
	2	ビーチプラグ+クラウンランス×2
類は友と戦う	1	ズー+コカトリス
	2	バグナドラナ+デスクロー×2
無頼漢の集い	1	ブルモーター+ボンザ
	2	トーンアドゥ+クラブハンマー
死人にクチバシ	1	レブリコン×3
	2	トーンアドゥ×2
進入禁止警報	1	ミスティックドラゴン×2
	2	スイーパーカスタム×2
▼6人：上級【Wトリオバトル】		
揺れるシンメトリー	1	イン&ヤン×2
	2	ジャッジ×2
グルメなボクら	1	ギガースウォーム+レブリコンプテラ
	2	ホワイトムース+ホワイトファング
原始の守り人	1	サハギンウォーリア×2+オーガ
	2	ギガントボム+エルダーゴーレム
幽玄より出でたる者	1	キラースティグマ+アンドラス
	2	ホーンランキュヌ+ボルトファング×2
新マスコット選抜戦	1	ジャボテンダー+トロピカルプアゾキュート×2
	2	ジャボテンダー+バイオラット×2
四天王の掟	1	ケツァルコアトル+マインドフレア
	2	ジャバウォック+キングズー
伝説との対話	1	ケツァルコアトル+モルボルグレート
	2	マインドフレア+キングズー
叫喚の四重奏	1	ケツァルコアトル+ジャバウォック
	2	マインドフレア+モルボルグレート
怨念王の番犬	1	テスト0×3
	2	トンベリキング
戦慄の四すくみ	1	ケツァルコアトル+キングズー
	2	モルボルグレート+ジャバウォック
地獄の登竜門	1	ベルチャータスク+デュボアタスク
	2	ドラゴン×2
騒乱の宴	1	マインドフレア+ジャバウォック
	2	モルボルグレート+キングズー
▼コレルエリアのクエスト⑨「遊び人からの挑戦状」でのバトル		
エンターテイナーズ	1	ジャボテンダー+ジャボテンダー
	2	トンベリ×10
	3	ズーニクス
	4	ジョーカー×2+ギガントード
	5	アイアンクラッド

サブイベント&ミニゲーム 21

シューティングコースター



ルール 宇宙騎士団の一員となって戦闘機「スピードウイング」で出撃し、ショットやボムを駆使して敵機を倒していく。巨大戦艦ギルガメッシュの噴射口をすべて破壊すればクリアとなる。

遊べる場所	ゴールドソーサー：スピードスクエア
遊べる時期	CHAPTER 8の「ベッドで休もう」で休んだあと（エキスパートミッションはCHAPTER 12を開始したあと）

攻略TIPS ボムを積極的に撃って敵をすばやく倒すのがコツ

△ボタンで撃てるボムは使用時にエネルギーを消費するが、そのぶんとても強力。HPが低い敵（おもに右ページの敵機AやC）をショットで倒すなどしてエネルギーをためつつ、ボムを積極的に使って敵をすばやく倒していこう。そうすれば、高いスコアを狙えるだけでなく、敵に攻撃される危険が減ることにもつながるのだ。なお、エネルギーがゲージ1本分に満たないときにボムを使うと、オーバーヒートが発生してしまうので気をつけておきたい（右記参照）。

オーバーヒートの特徴

- エネルギーがゲージ1本分未満のときに、ボムやローリング回避（エキスパートミッションのみ）でエネルギーを消費すると発生する
- 発生後はエネルギーが1秒ほど回復しなくなり、そのあとはゲージ1本分になるまで急速に回復する
- エネルギーが回復するまでは「EMPTY」と表示され、エネルギーを消費する行動ができない

攻略TIPS 強敵はレーザーを避けつつ1ヵ所ずつ倒す

中ボスや巨大戦艦の噴射口（右ページを参照）と戦うときは、複数の場所を攻撃する必要がある。中ボスに対しては、画面外に隠れてしまうことが多くて狙いにくい尻尾を優先的に攻撃し、噴射口はレーザーを撃っていないものから破壊していくといいだろう。とくに尻尾は、ボムを当てれば一撃で倒せるので覚えておきたい。中ボスが大量の弾や自機を追いかけるレーザーを撃ってきた場合は、円を描くように動いて避ければOKだ。



↑巨大戦艦の背後で、宇宙騎士が「総員退避」や「私がしのぐ」と言ったときは、宇宙騎士が張るバリアに重なれば広範囲へのレーザーを防げる。

攻略TIPS エキスパートミッションで変わる要素に注目

エキスパートミッションは、敵の出現パターンだけでなく、右記の点がスタンダードミッションと異なる。回復を自分で行なう必要があるため、残りHPにはとくに注意したい。

エキスパートミッションの場合に異なるおもな点

- ローリング回避を行なうと、エネルギーをゲージ1本分消費する
- 自機のHPがゼロになっても、回復アイテムが自動的に使用されない
- 回復アイテムでHPが全回復しない（回復量は最大HPの80%）
- 時間経過でのエネルギーの回復ペースが0.75倍になる
- オーバーヒートでエネルギーが回復しない時間が約1.5秒になる

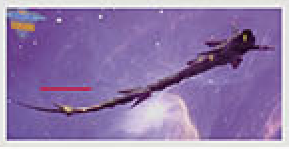
攻略TIPS 多くの敵を倒しつつボーナスを獲得してスコアをアップ

クリア時には、リザルト画面でスコアやボーナスが発表される。それらは表1～表3のようにして決まり、表1の合計がトータルスコアになるのだ。各種ボーナスはあるものの、もっとも重要なのは出現した敵を逃さず倒すことなので、高得点を狙うなら多くの敵を撃破しよう。

表1 リザルト画面でのスコアの種類と決まりかた

スコアの種類	決まりかた
SCORE	敵を倒したときのスコア(表2を参照)と、SQUAD BONUS(敵の編隊を全滅させたときに、敵のスコアのかわりに得られるボーナス。獲得量は編隊ごとに異なる)の合計
TIME BONUS	30000－クリアまでにかかった秒数×5
ITEM BONUS	回復アイテムの残数×1000(エキスパートミッションでは「×2000」)
PERFORMANCE BONUS	特別なボーナス(表3を参照)の合計

表2 敵の種類とスコア

外見と名前		HP		スコア
		スタンダード	エキスパート	
 	敵機A	黒：60 赤：120	黒：80 赤：160	黒：100 赤：300
 	敵機B	黒：150 赤：300	黒：200 赤：300	黒：500 赤：1500
 	敵機C	黒：30 赤：70	黒：30 赤：70	黒：200 赤：600
	中ボス	(※1)	(※2)	2000

外見と名前			HP		スコア
			スタンダード	エキスパート	
▼巨大戦艦のパーツ					
	砲台	戦艦側面	180	220	500
		戦艦背面(※3)	180	80	500
	噴射口	小	180	180	0
		大	350	300	0

※1……頭：600、胴体：400、尻尾：50
※2……頭：400、胴体：200、尻尾：100
※3……エキスパートミッションでレーザーを発射する砲台は、「HP：100、スコア：800」

表3 PERFORMANCE BONUSの種類とスコア

ボーナスの種類	獲得する条件	スコア	
		スタンダード	エキスパート
DOUBLE KILL BONUS	ボムを使用し、敵を2体同時に倒す	100	150
TRIPLE KILL BONUS	ボムを使用し、敵を3体同時に倒す	150	300
BOMB 5 KILL BONUS	ボムで合計5体の敵を倒す	100	200
BOMB 10 KILL BONUS	ボムで合計10体の敵を倒す	150	300
BOMB 20 KILL BONUS	ボムで合計20体の敵を倒す	200	500
DOMINATION BONUS	中ボスまでに出現する敵をすべて倒す	1000	5000
NO DAMAGE CLEAR BONUS	ダメージを一度も受けずにクリアする	2000	3000
DODGE BONUS	ローリング回避で敵の攻撃をタイミング良く避ける	50	500
SHARPSHOOTER BONUS	中ボスを35秒以内に倒す	2000	3000
SPEEDSTER BONUS	4分30秒以内にクリアする	1000	2000

『シューティングコースター』の景品

スタンダードミッション

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	15000	初回 メガポーション、ゴールドポイント×100 2回目 ゴールドポイント×50
中級	25000	初回 エーテルドライ、ゴールドポイント×150 2回目 ゴールドポイント×75
上級	35000	初回 宇宙騎士団従軍勲章、ゴールドポイント×200 2回目 ゴールドポイント×100

エキスパートミッション

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	25000	初回 エクスポーション、ゴールドポイント×200 2回目 ゴールドポイント×100
中級	35000	初回 ダークマターオーブ×3、ゴールドポイント×270 2回目 ゴールドポイント×135
上級	45000	初回 宇宙騎士団名誉金星勲章、ゴールドポイント×350 2回目 ゴールドポイント×175
究極の遊び人級	50000	(※4)

※エキスパートミッションの「究極の遊び人級」ランクは、コレルエリアのクエスト9「遊び人からの挑戦状」を開始したあとに追加される
※4……初回 ゴールドポイント×400、2回目 ゴールドポイント×200

サブイベント&ミニゲーム 22

チョコボレース



ルール 各ワールドエリアで乗れるチョコボを使い、ライバルたちとのレースに挑む。3位以内に入れば報酬がもらえるほか、多くのレースで優勝するとジョッキーランクが上がり、新たなレースに参加できる。

遊べる場所	ゴールドソーサー：チョコボスクエア
遊べる時期	CHAPTER 9を開始したあと

攻略TIPS 参加するレースに合わせてチョコボや装具品を選ぼう

『チョコボレース』で使えるチョコボは7種類いて、それぞれ能力がちがう(下の表を参照)。コーナーが多い場合はコーナリングや脚力が高いチョコボを、水面エリアが多い場合は「チョコエアリアル」が使えるチョコボを選ぶなど、走るコースに合わせて使いわけることが大切だ。また、装具品を利用するとパラメータを上げたりスキルを利用したりできるので(→P.498)、自分の走りかたに応じて装着するものを決めよう。

パラメータの種類

名前	そのパラメータが高くなったときの特徴
速度	● 最高速度が上がる
加速	● 最高速度に達するまでの時間が短くなる
重さ	● ライバルや障害物にぶつかったときに弾き飛ばされにくくなる ● ジャンプ後に滑空する距離が少し短くなる
コーナリング	● コーナーを曲がりやすくなる
脚力	● コーナーを曲がるときに外側へふくらみにくくなる
かしこさ	● 時間の経過やアビリティバルーンの取得によってたまるアビリティゲージの量が多くなる ● チョコアビリティの持続時間などが長くなる

チョコボの能力とレースで使えるようにする方法

名前	パラメータ						チョコアビリティ	レースで使えるようにする方法
	速度	加速	重さ	コーナリング	脚力	かしこさ		
ピコ	5	6	4	5	6	6	チョコヘイスト	(最初から使える)
ベル	7	3	7	4	7	5	チョコグラビデ	ジュノンエリアで捕獲する
キュマ	3	7	2	7	8	7	チョコショット	コレルエリアでレンタルする
ファンゴ	6	4	6	6	5	4	チョコジャンプ	ゴンガガ村でシスネに借りる
アポニ	2	8	2	8	10	8	チョコエアリアル	コスモエリアで捕獲する
シレナ	9	2	10	2	2	3	チョコウォータ	ニブルエリアで捕獲する
メカチョコボ	16	4	15	18	12	5	チョコバーサク	「究極の遊び人カップ」で優勝する

チョコアビリティの効果

※効果の持続時間とライバルのゴールを遅くする時間は、チョコボのかしこさが高いほど長くなる

名前	効果
チョコヘイスト	発動中は速度が大幅に上がる。さらに、最高速度に近いスピードで走りつづけると、コース外を走っても減速せず、ボム風船にぶつかっても転倒せず、ライバルにぶつかっても弾き飛ばされない(スピードレベルも下がらない)状態になる
チョコグラビデ	発動中は重さとコーナリングと脚力が大幅に上がり、ライバルや障害物などにぶつかっても弾き飛ばされなくなる(スピードレベルも下がらない)
チョコショット	アビリティゲージが満タンになると自動的に発動して、自分の周囲に光る弾が3つ出現する。L1ボタンで正面に発射し、弾が当たったライバルをひるませて、ゴールするまでの時間を遅くする
チョコジャンプ	発動中はL1ボタンで何度もジャンプできる。着地時は衝撃波を起こし、周囲にいたライバルをひるませて、ゴールするまでの時間を遅くする
チョコエアリアル	発動中は低空で飛行する。飛行中は、コース外や水面エリアを走っても減速せず、地面がない場所も通れる
チョコウォータ	アビリティゲージが満タンになると自動的に発動して、自分の前に水の弾が出現し、L1ボタンで発射できる。発射した弾は、前を走るライバルを一定時間追尾し、当たったらひるませて、ゴールするまでの時間を遅くする
チョコバーサク	発動中は身体が電流に包まれてコーナリングと脚力が上がり、L1ボタンで周囲に放電を行なう(1回行なうごとに持続時間が短くなる)。放電に当たったライバルはひるんで、ゴールするまでの時間が遅くなる

攻略TIPS ロケットスタートとドリフトダッシュを使いこなそう

レースのスタート時やコーナーを曲がるときは、特定の操作をすることで「ロケットスタート」と「ドリフトダッシュ」を行なって一気に加速できる。具体的なやりかたは右記のとおりで、うまく使えばタイム短縮に役立つのだ。



←ドリフトをつづけると足元に黄色の炎が上がり、さらにつづけると炎が赤色になる。

ロケットスタートのやりかた

スタート時のカウントダウンで、「2」が表示された直後から✕ボタンを押しつづける（成功するとチョコボが右脚を引いて身構える）

ドリフトダッシュのやりかた

ドリフト中にチョコボの足元に黄色の炎が出たらR2ボタンを放す。黄色の炎が上がったあともR2ボタンを押しつづけて、赤色の炎が出てからボタンを放すと、さらにスピードが速く持続時間も長いドリフトダッシュが行なえる

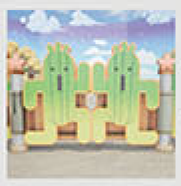
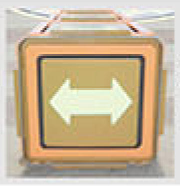
攻略TIPS 障害物となるギミックに気をつける

コース上には、ダッシュパネルなどの役に立つギミックだけでなく、走行の障害になるギミックもある。右の表の4種類はとくに注意が必要なので、設置されている場所を覚えておき、チョコアビリティを使うなどしてうまく通り抜けたい。



↑ギミックにぶつかって転倒したり弾き飛ばされたりすると、大きなタイムロスになる。

とくに注意が必要なギミック

外見と名前	解説
 ボム風船	ぶつかると爆発してチョコボが転倒する。できるだけ離れた場所を通り抜けよう。なお、「チョコグラビデ」を発動していると、ぶつかっても転倒せずにすむ
 サボテンゲート	4つのゲートが一定の間隔で開閉をくり返しており、開いているゲートをうまく通過する必要がある。「チョコジャンプ」で飛び越えたり、ゲートの左右の端にすき間がある場合はそこを通り抜けたりするといい
 回転鉄球	両端に鉄球の付いた棒が回転している。棒はそれほど長くないので、鉄球が届かない位置を通り抜けよう。「チョコジャンプ」で飛び越えることも可能
 スライドボックス	特定の範囲を左右に移動している。正面からぶつかると跳ね返されてタイムロスになるが、横からぶつかったときはそれほど速度は落ちずにすむ

攻略TIPS バルーンはできるだけ取得しよう

3種類あるバルーンは、いずれも有利な効果をチョコボに与えてくれる。コース上で見つけたら、できるだけ取得するようにしよう。ちなみに、バルーンはライバルに取られても、すぐに再出現する。

コース上にあるバルーンを取得したときの効果

外見と名前	取得したときの効果
 スピードバルーン	チョコボのスピードレベルが1上がり、最高速度が速くなる。スピードレベルは最大10まで上がる
 アビリティバルーン	アビリティゲージが最大値の25%たまる。チョコボのかしこさが高いと、たまる量が多くなる
 ダッシュバルーン	ダッシュゲージが1回分ストックされ、R1ボタンでのダッシュが行なえるようになる

『チョコボレース』の報酬

それぞれのレースではじめて優勝したときは、アイテムとゴールドポイントがもらえる。2〜3位だったときや、2回目以降の優勝のときは、ゴールドポイントのみを入手可能。なお、もらえるアイテムの種類やゴールドポイントの量はレースごとにちがい、難易度の高いレースほど報酬も豪華になる。

INDEX

チョコボの装具品リスト

名前	パラメータ上昇量						スキル	
	速度	加速	重さ	コーナリング	脚力	かしこさ	名前	効果
▼頭パーツ								
神羅式大型鳥用メット	3	1	3	1	2	2	スピードアップ	速度が上がる
スコーピオンヘッド	1	4	1	3	1	3	アクセルアップ	加速が上がる
フロンティアロデオハット	4	0	3	2	4	0	ウエイトアップ	重さが上がる
トレジャーハンターバイザー	3	4	2	3	3	4	コーナリングアップ	コーナリングが上がる
ミスティーククラウン	5	0	4	1	3	1	レッグパワーアップ	脚力が上がる
ダークナイトヘルム	1	6	0	4	0	6	チョコボ頭アップ	かしこさが上がる
ホイップパーティーキャップ	3	3	3	4	4	2	ライジングファースト	1位のライバルとの距離が近いと、すべてのパラメータが大幅に上がる
ギ・レガリア	0	5	0	3	1	5	不屈の闘志	最終ラップで7位以下だと、すべてのパラメータが大幅に上がる(※1)
トウホウフハイカブト	2	5	2	5	3	6	ファイナルアビリティアップ	最終ラップのあいだ、チョコアビリティの持続時間が少し長くなる(「チョコショット」「チョコウォータ」は、攻撃が当たったライバルがゴールするまでの時間が長くなる)
トロピカルシャインバイザー	3	2	2	2	1	3	チョコボ魂	ライバルに抜かれると、しばらく速度が上がる
なんでも屋チョコボのキャップ	3	3	2	4	4	2	ものまね	チョコボのアビリティが、所持している別のチョコボのものに変わる(どれになるかはランダムで決定)
▼胸パーツ								
神羅式大型鳥用プレート	2	0	2	2	1	2	ロケットスターター	ロケットスタートのボタン入力の受付時間が少し長くなり、成功時の速度が上がる
スコーピオンチェスト	0	3	0	3	2	3	ダッシュストックプラス	ダッシュゲージをストックできる数が1回分増える(3回分になる)
フロンティアロデオポンチョ	3	0	3	1	2	4	最後の切り札	最終ラップに入ったときにダッシュゲージが1回分ストックされる
トレジャーハンターサドル	3	2	3	1	3	3	アビリティリザーブ	スタート時にアビリティゲージが最大値の20%たまる
ミスティークヴィスチェ	4	1	4	2	2	4	ウイニングラン	最終ラップに入ったときに1位だと速度が上がる
ダークナイトアーマー	1	5	0	3	2	3	デンジャーゾーン	7位以下だと速度が上がる
ホイップパーティーベスト	2	3	3	4	3	5	モーグリ緊急出動	コース外へ落下したときの復帰までの時間が少し短くなる
ギ・ガウン	1	4	1	2	2	4	ダメージブロック	ライバルや障害物にぶつかったときの減速量が少し小さくなる
トウホウフハイヨロイ	4	3	0	3	3	4	ファイナルスピードアップ	最終ラップのあいだ速度が上がる
トロピカルシャインショール	2	2	4	3	2	3	バルーンコレクター	スピードバルーンでスピードレベルが10になったときの最高速度の上昇量と、アビリティバルーンでたまるアビリティゲージの量が少し増える
なんでも屋チョコボのビブス	2	2	2	3	2	3	逆転の口火	最終ラップに入ったときに、1位のライバルとの距離が遠いほど速度が上がる
▼脚パーツ								
神羅式大型鳥用プロテクター	1	0	2	1	2	2	ダッシュアップ	R1ボタンでのダッシュの速度が少し上がる
スコーピオンレッグ	0	2	0	2	1	2	ダートマスター	コース外を走るときの減速量が少し小さくなる
フロンティアロデオブーツ	2	0	3	1	2	0	ドリフトマスター	ドリフトダッシュの速度が少し上がり、持続時間が長くなる
トレジャーハンターギャロップ	2	2	4	2	1	3	マウンテンクライマー	登り坂を走っているあいだ速度が上がる
ミスティークアンクレット	2	2	4	0	3	2	スプリントマスター	直線エリア(障害物などがあって直進できない場所をのぞく)を走るときに速度と加速が上がる
ダークナイトグリーブ	1	2	2	3	1	3	水かきマスター	水面エリアを走るときの減速量が小さくなる
ホイップパーティーレギンス	1	2	1	3	2	3	驚異の末脚	最終ラップでゴールに近づくと速度が大幅に上がる
ギ・バンテージ	0	3	0	3	1	3	ダッシュリザーブ	スタート時にダッシュゲージが1回分ストックされる
トウホウフハイスネアテ	2	2	3	4	4	2	ロングダッシュ	R1ボタンでのダッシュの持続時間が長くなる
トロピカルシャインパッド	1	1	2	1	2	1	リカバリーダッシュ	コース外に落ちて復帰したときに、一定時間速度が大幅に上がる。また、ライバルや障害物にぶつかったときに、しばらく速度が上がる
なんでも屋チョコボのレガース	1	1	2	3	4	2	ダッシュパネルマスター	ダッシュパネルに乗ったときの速度の上昇量が大きくなる

※1……パラメータが上がったあとに6位以上になっても、もとにはもどらない

チョコボレース コースマップ

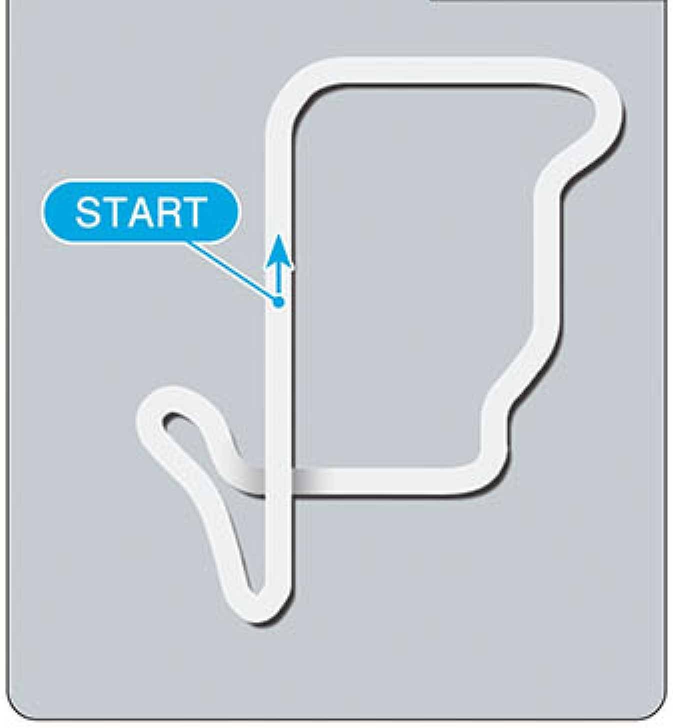
※❗……ボム風船、サボテンゲート、回転鉄球、スライドボックスに注意が必要な場所　※●➡……ショートカットできる場所
※各レースの目標タイムは、難易度がEASYだと10～15秒遅くなる

初級

追加される条件	（最初から参加可能）	参加料	100ギル

ビギナーレース

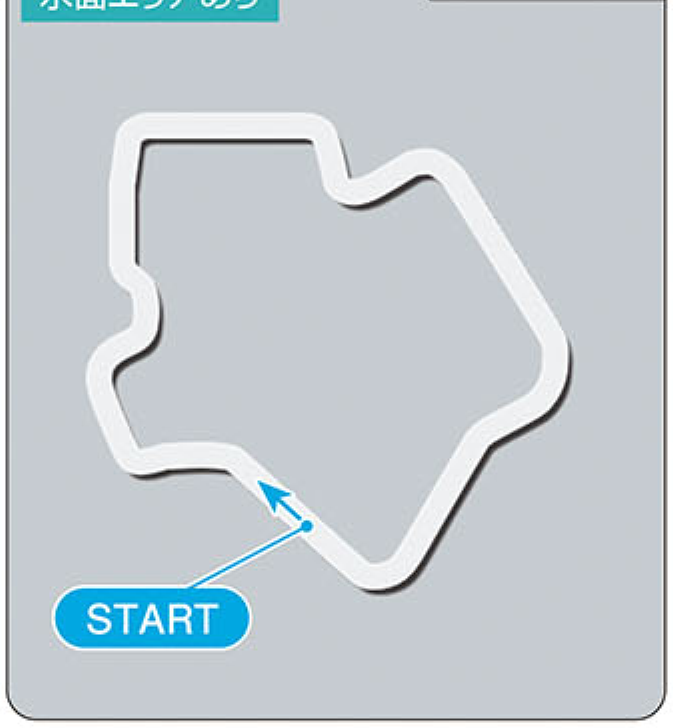
カーバンクルカップ　目標タイム 2分55秒



モーグリカップ　目標タイム 3分45秒
水面エリアあり



サボテンダーカップ　目標タイム 2分50秒
水面エリアあり



ブロンズレース

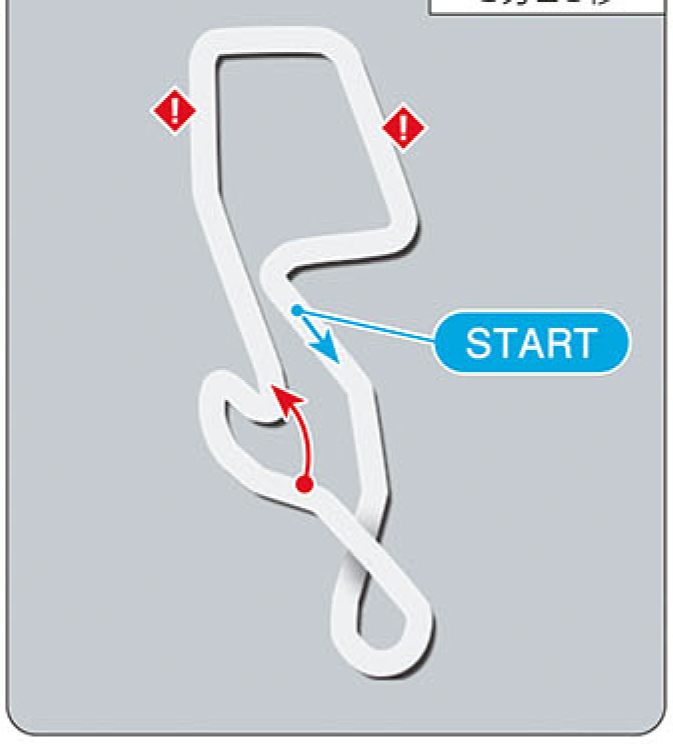
ボムカップ　目標タイム 3分05秒
水面エリアあり



モルボルカップ　目標タイム 3分20秒
水面エリアあり



トンベリカップ　目標タイム 3分25秒



初級のレースの報酬

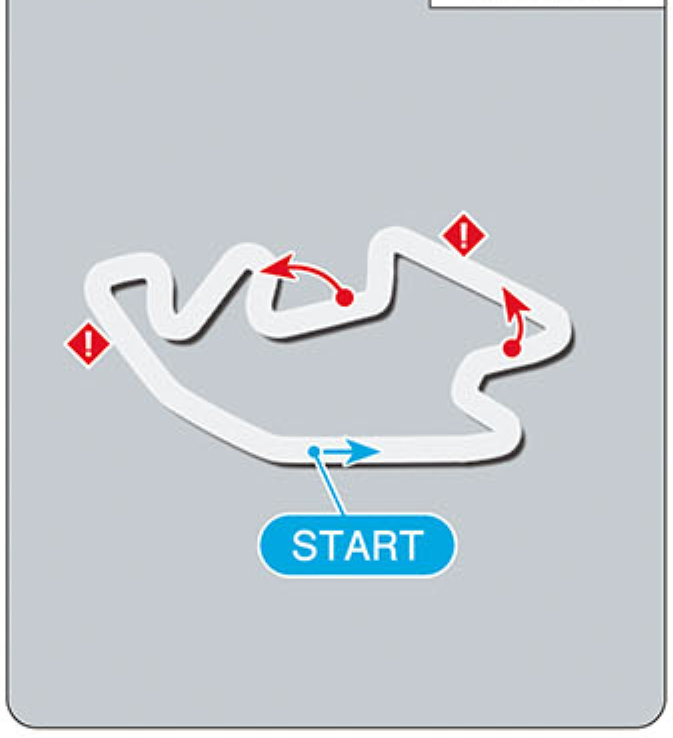
レース	初回優勝報酬	通常報酬
▼ビギナーレース		
カーバンクルカップ	ポーション×3、ゴールドポイント×50	ゴールドポイント[1位：20、2位：15、3位：10]
モーグリカップ	ポーション×5、ゴールドポイント×50	ゴールドポイント[1位：25、2位：20、3位：15]
サボテンダーカップ	ハイポーション×3、ゴールドポイント×60	ゴールドポイント[1位：30、2位：25、3位：20]
▼ブロンズレース		
ボムカップ	ハイポーション×5、ゴールドポイント×60	ゴールドポイント[1位：35、2位：30、3位：25]
モルボルカップ	メガポーション×3、ゴールドポイント×70	ゴールドポイント[1位：40、2位：35、3位：30]
トンベリカップ	メガポーション×5、ゴールドポイント×80	ゴールドポイント[1位：45、2位：40、3位：35]
クアールカップ	ホイップパーティーキャップ、ゴールドポイント×90	ゴールドポイント[1位：50、2位：45、3位：40]
▼シルバーレース		
ベヒーモスカップ	ホイップパーティーベスト、ゴールドポイント×120	ゴールドポイント[1位：55、2位：50、3位：45]
アルテマカップ	ホイップパーティーレギンス、ゴールドポイント×130	ゴールドポイント[1位：60、2位：55、3位：50]

次ページへつづく

チョコボレース コースマップ(つづき)

ブロンズレース

クアールカップ　目標タイム 3分05秒



シルバーレース

ベヒーモスカップ　目標タイム 3分10秒



アルテマカップ　目標タイム 2分50秒





上級

追加される条件	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港を訪れる
参加料	100ギル

シルバーレース

イフリートカップ　目標タイム 5分05秒

水面エリアあり



シヴァカップ　目標タイム 4分00秒

水面エリアあり



ゴールドレース

リヴァイアサンカップ　目標タイム 4分35秒

水面エリアあり



上級のレースの報酬

レース	初回優勝報酬	通常報酬
▼シルバーレース		
イフリートカップ	エーテル、ゴールドポイント×140	ゴールドポイント[1位:70、2位:55、3位:40]
シヴァカップ	ハイエーテル、ゴールドポイント×150	ゴールドポイント[1位:75、2位:60、3位:45]
▼ゴールドレース		
リヴァイアサンカップ	エーテルドライ、ゴールドポイント×190	ゴールドポイント[1位:95、2位:75、3位:55]
ラムウカップ	エーテルターボ、ゴールドポイント×200	ゴールドポイント[1位:100、2位:80、3位:60]
タイタンカップ	エルメスのくつ、ゴールドポイント×210	ゴールドポイント[1位:105、2位:85、3位:65]
クジャタカップ	ダークマターオーブ×3、ゴールドポイント×220	ゴールドポイント[1位:110、2位:90、3位:70]
▼マスターレース		
オーディンカップ	トウホウフハイカブト、ゴールドポイント×260	ゴールドポイント[1位:130、2位:105、3位:80]
アレクサンダーカップ	トウホウフハイヨロイ、ゴールドポイント×270	ゴールドポイント[1位:135、2位:110、3位:85]
フェニックスカップ	トウホウフハイスネアテ、ゴールドポイント×280	ゴールドポイント[1位:140、2位:115、3位:90]
バハムートカップ	『じかん』マテピア、ゴールドポイント×300	ゴールドポイント[1位:150、2位:125、3位:100]

ゴールドレース

ラムウカップ

目標タイム 4分50秒

水面エリアあり



タイタンカップ

目標タイム 3分40秒



クジャタカップ

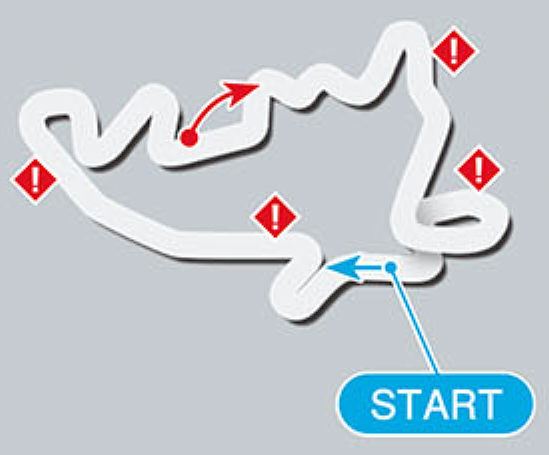
目標タイム 5分15秒



マスターレース

オーディンカップ

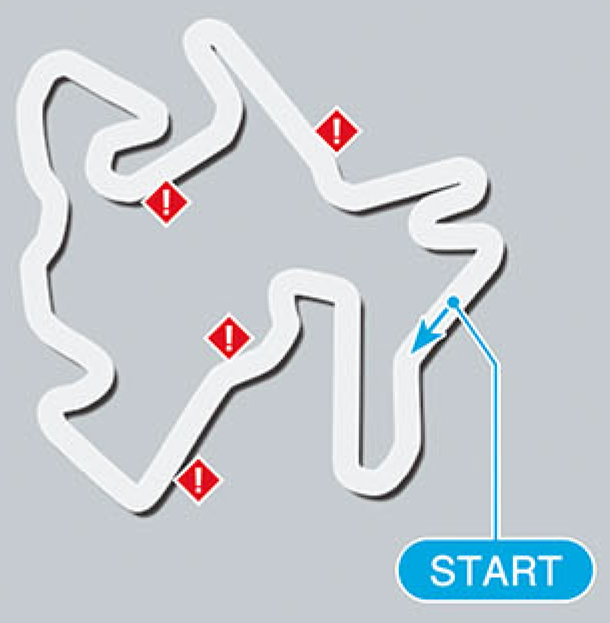
目標タイム 4分16秒



アレクサンダーカップ

目標タイム 4分52秒

水面エリアあり



フェニックスカップ

目標タイム 4分22秒



マスターレース

バハムートカップ

目標タイム 5分50秒

水面エリアあり





INDEX

次ページへつづく



ゴールドカップ

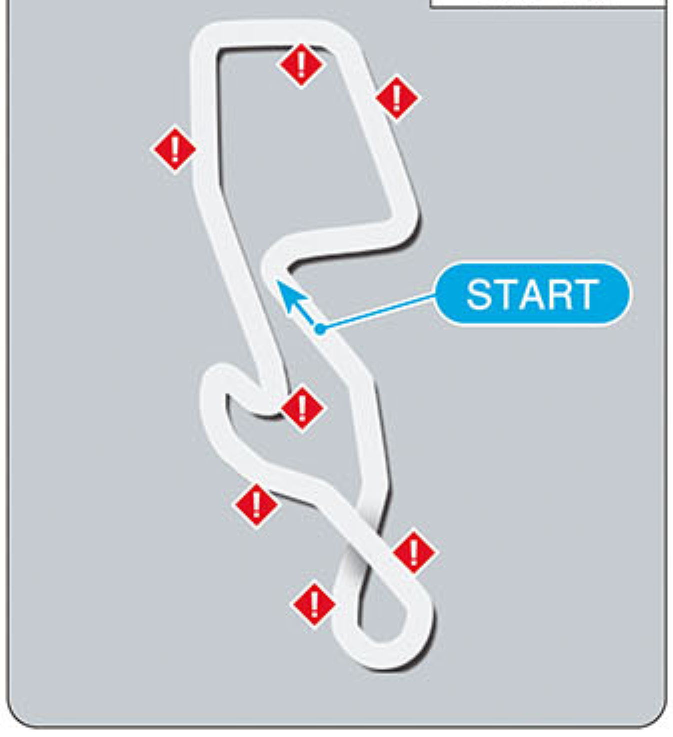
追加される条件	コレルエリアのクエスト7「夢のゴールドカップ」を開始する
参加料	無料

ゴールドレース

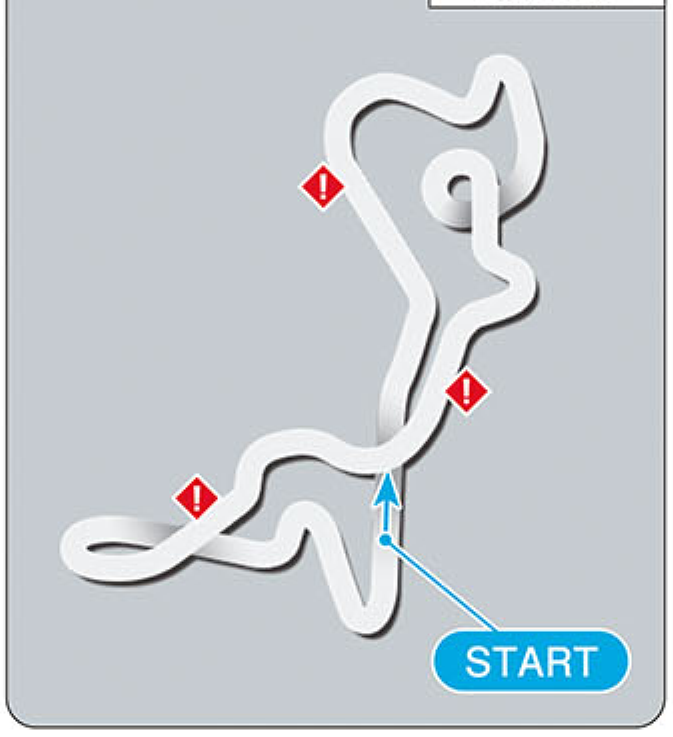
第1レース 目標タイム 2分45秒
水面エリアあり



第2レース 目標タイム 3分20秒



第3レース 目標タイム 3分30秒



各レースの順位ごとのポイント

順位	ポイント	順位	ポイント
1位	15	6位	5
2位	12	7位	4
3位	10	8位	3
4位	8	9位	2
5位	6	10位	1

ゴールドカップのレースの報酬

※第1～第3レースで獲得したポイントの合計によって最終的な順位が決まる

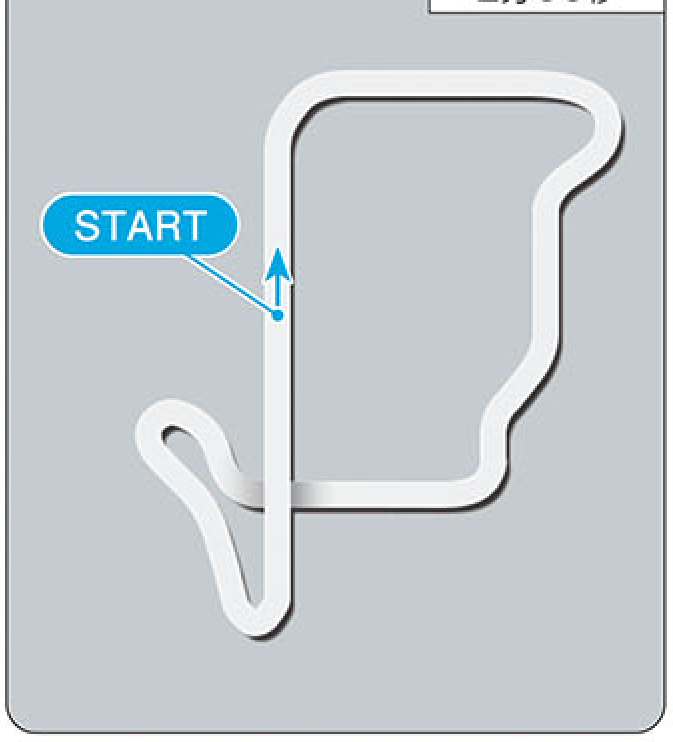
レース	初回優勝報酬	通常報酬
第1レース	(なし)	(なし)
第2レース	(なし)	(なし)
第3レース	チョコボ王のマント	ゴールドポイント[1位:200、2位:150、3位:125]

メインストーリーやクエスト中に挑戦するコース

※難易度がHARDだと、チョコボカップの目標タイムは「2分45秒」、ジェット・デ・チョコボの目標タイムは「2分05秒」になる

スペシャルレース

チョコボカップ 目標タイム 2分55秒



究極の遊び人カップ 目標タイム 4分50秒
水面エリアあり



ジェット・デ・チョコボ 目標タイム 2分10秒
水面エリアあり



スペシャルレースのデータ

名前	挑戦する時期またはクエスト	優勝報酬
チョコボカップ	CHAPTER 8の「騎手控室で待機」でチョコボレースシミュレーターの練習を終えたあと	優勝賞金
究極の遊び人カップ	コレルエリアのクエスト9「遊び人からの挑戦状」	メカチョコボ(※1)
ジェット・デ・チョコボ	ニブルエリアのクエスト1「チョコボ道の極意」	チョコボの腕輪

※1……すでに所持している場合は「ゴールドポイント×250」になる

23 サブイベント&ミニゲーム

デザートラッシュ



ルール クラウドがひとりで挑戦し、各所に配置されたボックス(箱)を、制限時間内に『たたかう』や武器アビリティで壊してスコアを獲得していく。壊すと残り時間が増える箱や、最初は壊せない箱もある。

遊べる場所	アンダーソーサー:ロンリーパレス 1F
遊べる時期	CHAPTER 8の「チョコボの元へ」でエストと話したあと(ハードモードはCHAPTER 12を開始したあと)

攻略TIPS 移動ルートの把握と武器アビリティの活用がポイント

制限時間内に高スコアを狙うには、効率良く進めるルートを頭に入れたうえで、ボックスをすばやく壊していく必要がある。エリア内には下の表のような種類のボックスが設置されているので、小さい箱に『たたかう』を当ててATBゲージをため、大きい箱を武器アビリティで壊していこう。そのほか、右記のことも覚えておくといい。

デザートラッシュについて覚えておきたいこと

※「ATB」は、攻撃を当てたときのATBゲージの増加量を示す

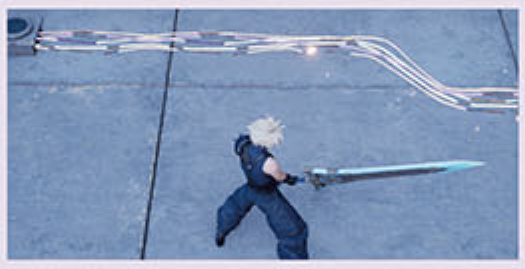
外見と名前	HP	スコア	ATB
スコアボックス 50	15	50	15
スコアボックス 200	1	200	200
スコアボックス 1500	450	1500	50
	特徴 壊すと、箱に書かれた数字と同じだけスコアが増える		
時計ボックス	1	0	15
	特徴 壊すと、黄色い箱は残り時間が5秒、青い箱は残り時間が10秒増える		
ビリビリボックス	170	0	50
	特徴 壊すと、ギアボックスのギアがひとつ解除されると同時に、200点のスコアボックスが5個出現する		
ギアボックス	170	500	50
	特徴 箱に描かれた電力マークの数と同じだけビリビリボックスを壊してギアをすべて解除するまで、攻撃が効かない		



⬅ギアボックスは、赤い電力マークが残っているうちは壊せない。

『デザートラッシュ』について覚えておきたいこと

- 最初の制限時間は、ノーマルモードは2分、ハードモードは45秒
- 使用できる攻撃は、■ボタンで出せるもの、武器アビリティ、回避にともなう攻撃のみ。魔法、コマンド、リミット技などは使えない
- ボックスに与えるダメージ量は、各アクションの威力の値(→P.94~95)と同じで、クラウドのステータスは影響しない
- 『せんせいこうげき』やATB増加量ボーナスといった、ATBゲージに関係するマテリアや武器スキルなどは効果を発揮する
- ビリビリボックスやギアボックスは、アサルトモードの『たたかう』のコンボだと、最後まで当てれば壊せる
- 『ブレイバー』や『ラピッドチェイン』を使うと、HPが高いボックスを手早く壊しやすい



⬅ハードモードでは床に電流が流れている場所があり、光っている状態の床に触れると、少しのあいだ動けなくなる。

『デザートラッシュ』の景品

ノーマルモード(デザートラッシュ)

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	15000	シルキスの野菜
中級	30000	3000ギル
上級	42000	ドラゴンクロー

ハードモード(クレイジーラッシュ)

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	40000	サファイア
中級	48000	ダークマターオーブ×3
上級	55000	壊し屋のキーチェーン

INDEX

すべての景品を得るためのアドバイス

※ギアボックスの[ ]内の数字はギアの段階を示す

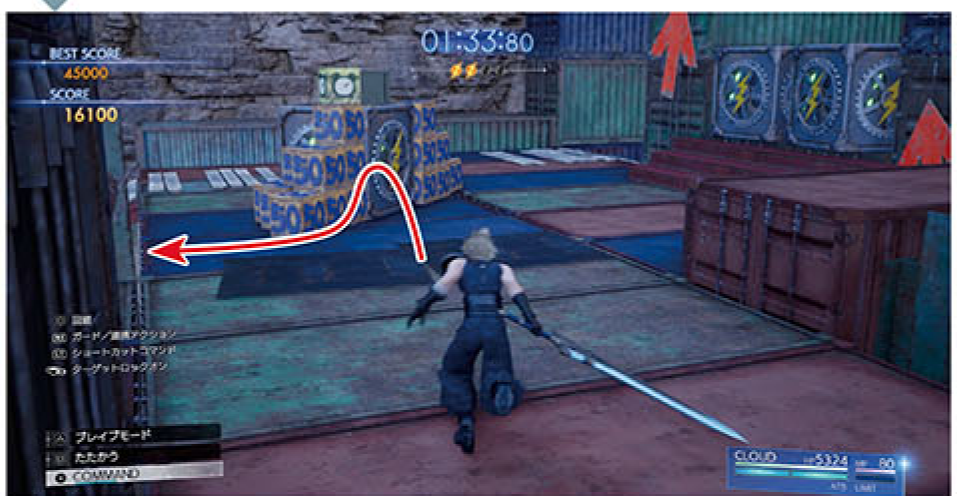
ノーマルモード〔必要なスコア：42000〕



⬆スタート地点から右方向に進み、ビリビリボックスや坂を下りた先にある箱を壊してから、スタート地点の正面方向にあるギアボックス[1]とスコアボックスを破壊して坂をのぼる。



⬆直進して坂を下り、ビリビリボックスなどを壊す。そのあとは、道なりに進んでギアボックス[2]を壊し、坂をのぼろう。青い時計ボックスは、回避直後の『たたかう』で弾を飛ばせば壊せる。



⬆ギアボックス[2]を壊したあと、手前左側にある、ギアボックスが置かれていないほうのリフトで上へ向かう。



⬆時計ボックスとビリビリボックスを破壊し、向かって左側のリフトで下りたら、右前方のギアボックス[2]2個を壊し、リフトで上がる。

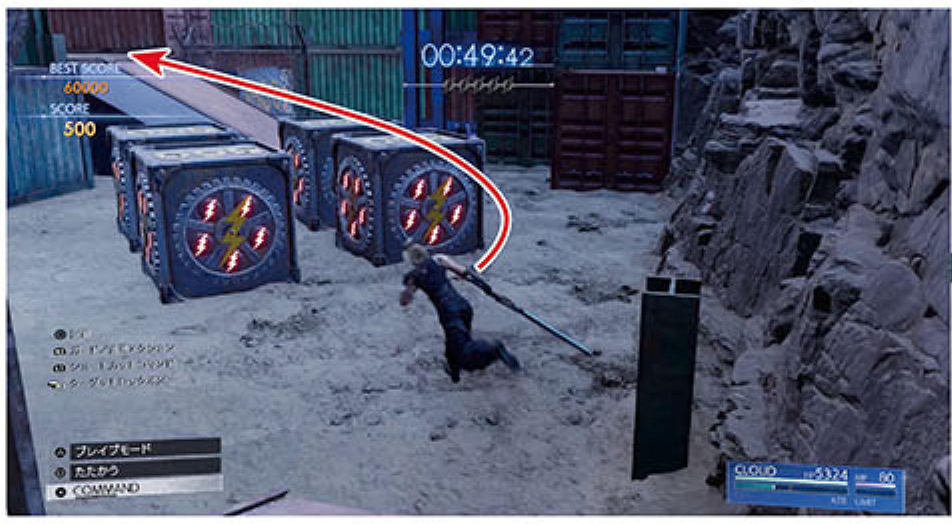


⬆リフトを降りたら「1500点のスコアボックス→ビリビリボックス」の順で破壊し、周囲のボックスを壊してから坂をのぼってリフトで上へ。

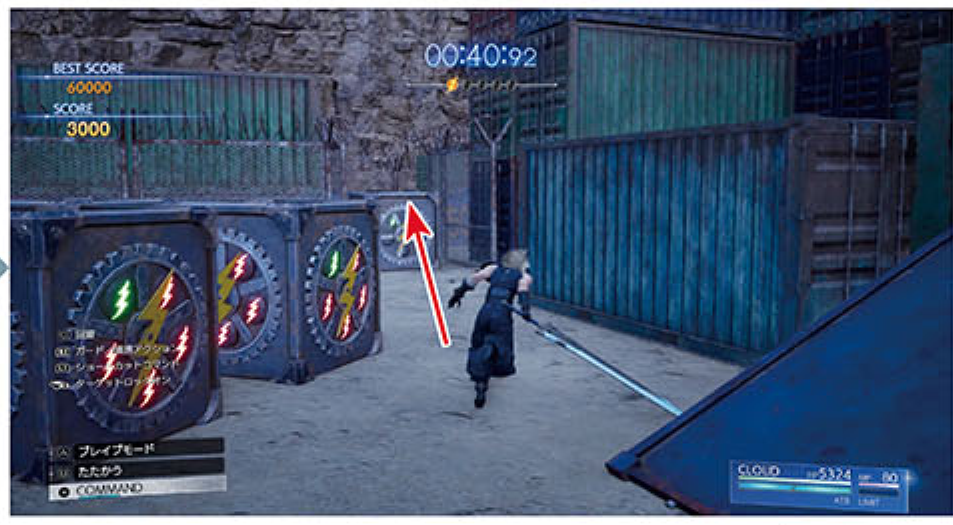


⬆周辺にある箱をすべて壊してからリフトで上へ行き、最上部の各種ボックスをひととおり破壊すれば、目標スコアに届いているはずだ。

ハードモード[必要なスコア：55000]



⬆左うしろにある時計ボックスや近くのスコアボックスを壊してからスタート地点の右側へ進み、坂の上のビリビリボックスとその周辺の箱を壊す。



⬆坂を下りたら、右側奥で道をふさぐギアボックス[1]を破壊。奥にある1500点のスコアボックスと時計ボックスを壊してから右側の坂をのぼる。



⬆右に曲がって箱を壊しつつ進み、奥のビリビリボックスなどを破壊。そのあとは、手前の坂を下りて道なりに進みつつ箱を破壊し、坂をのぼった左手にあるリフトで上がる。



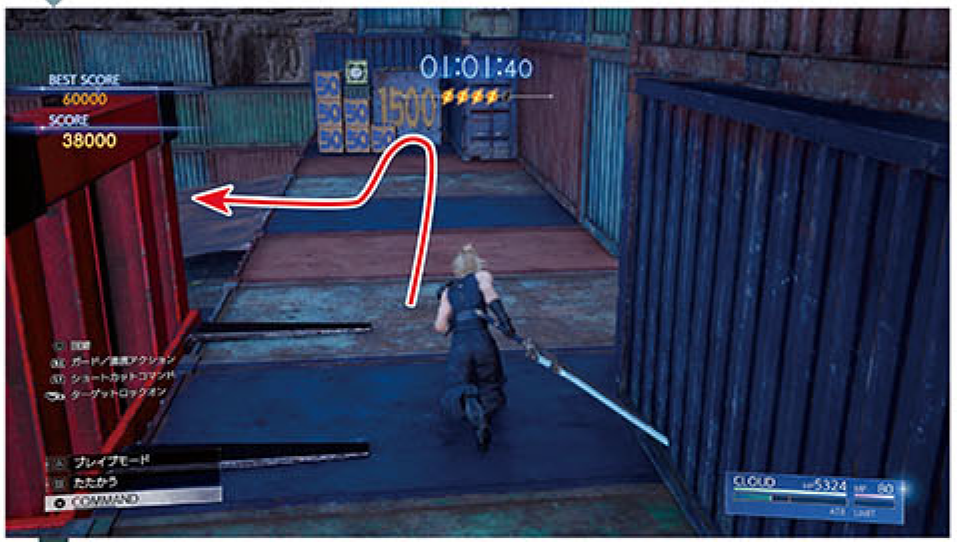
⬆リフトを降りると、ギアボックス［3］などが道をふさいでいる。まわりこむように進んで坂をのぼり、ビリビリボックスなどの箱を壊そう。



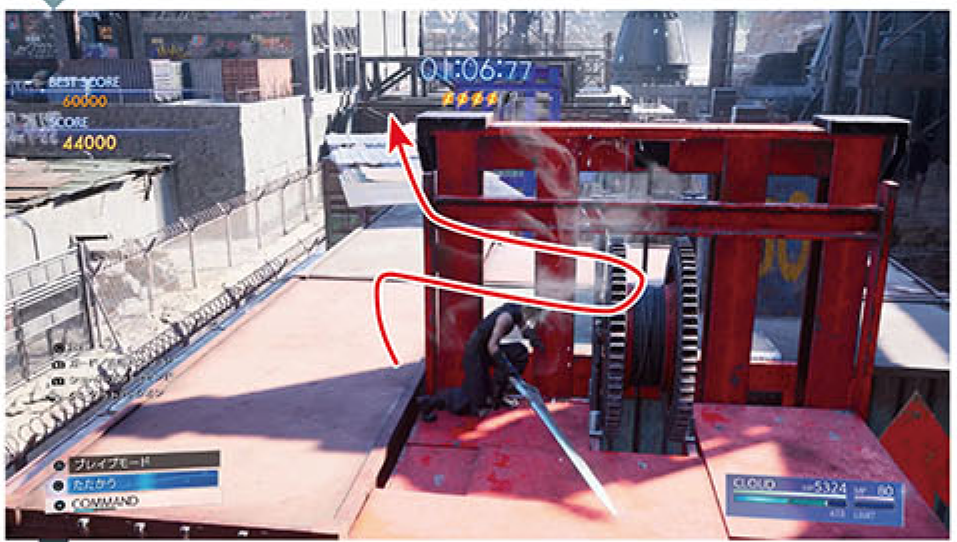
⬆坂を下りて、多数のギアボックス［3］と時計ボックスを壊す。すべて壊したら、坂の上に引き返して左に曲がり、リフトで上へ向かう。



⬆リフトを降りて右側後方へ進んだところにある1500点のスコアボックスと、奥のビリビリボックスを壊す。そのあとは、残っている箱を破壊していき、リフトで上昇する。



⬆スコアボックス、時計ボックス、ギアボックス［4］などを順番に破壊しながら進む。すべて壊したら、リフトで上へ。



⬆1500点のスコアボックスを壊してからリフトで下へ移動し、振り返って右前方にあるビリビリボックスを壊す。



⬆まっすぐ引き返すと1500点のスコアボックスがあるので、それを壊してから近くのリフトで下りる。途中に置かれている2個の青い時計ボックスも、なるべく破壊したい。



⬆近くにある4個のギアボックス［5］を破壊したら、リフトのほうにもどり、多数の箱を壊しつつ進む。道の奥のリフトでのぼった先の箱を破壊すれば終了だ。なお、のぼったあとは下にもどれないので、リフトに乗る前に50500点以下の場合は、まだ残っている箱を探して先に壊そう。

INDEX

ビーストバトルグラウンド



ルール ひとりのメンバーが対戦相手と戦い、勝利すれば報酬がもらえる。バトルの特徴は基本的にチャドリーの『バトルシミュレーター』と同じで、消費アイテムが使えず、負けてもゲームオーバーにならない。

遊べる場所	アンダーソーサー：ビーストバトルグラウンド
遊べる時期	CHAPTER 8の「チョコボの元へ」でエストと話したあと

攻略TIPS ひとりで戦えるように準備を整えてから挑戦しよう

バトルコースに挑めるのは1名だけで、しかもバトル中は消費アイテムが使えないため、攻撃と回復の両方が行なえるように準備する必要がある。そのうえで、対戦相手が使う攻撃の属性を『ぞくせい』マテリアで無効化したり、弱体化効果を防ぐアクセサリを装備したりすれば、比較的安全に戦えるはずだ。



⬆クエスト中に挑む「ゲス杯」では、バトルコースごとに誰が挑戦するかが決まっている。

バトルコースリスト

※「シルキス杯」「地下闘技大会」「ゲス杯」それぞれで、各バトルコースをクリアするとひとつ下のバトルコースが解放される
※推奨Lv.は、難易度がADVANCEDだと「クラウドのレベル−3」(本来の推奨Lv.未満にはならない)に、HARDだと「70」になる

名前	推奨Lv.	参加メンバー	出現するエネミー	クリア時の報酬	
				初回	2回目以降
▼シルキス杯					
第1戦：畑の害獣	26	1名	ネロスフェロス×2+カームファング	魔獣の上皮×5	おたのしみ袋(A)
第2戦：天災の象徴	27	1名	バグナドラナ	ハイエーテル	おたのしみ袋(B)
最終戦：虫食いゼロの逸品	28	1名	テスト0	シルキスの野菜	おたのしみ袋(C)
▼地下闘技大会(シルキス杯のバトルコースをすべてクリアしたあとに追加される)					
地下の鬼ごっこ	30	1名	オーガ×2	盗族の小手	おたのしみ袋(D)
卵が先か爆発が先か	32	1名	コカトリス+ボム	格闘術秘伝の書 第3巻	おたのしみ袋(E)
己の存在証明	34	1名	テスト0×2	BBGバッジ	おたのしみ袋(F)
▼ゲス杯(コレルエリアのクエスト⑧「地下で踊る道化」の進行中のみ追加される)					
第1戦：忍者娘 vs 有翼の男爵	45	ユフィ	バルロン×2	(なし)	――
第2戦：花売り vs 魔の火球	45	エアリス	ボム×2	(なし)	――
第3戦：片腕銃 vs 狂風の賢者	45	バレット	ゼムゼレット×2	(なし)	――
第4戦：格闘家 vs 非情の掃除屋	45	ティファ	スイーパーカスタム	(なし)	――
最終戦：なんでも屋 vs 血の道化	45	クラウド	ジョーカー	カワイコちゃん	――

『ビーストバトルグラウンド』の報酬

各バトルコースをはじめてクリアしたときはアイテムが、2回目以降にクリアしたときはおたのしみ袋がもらえる。おたのしみ袋の中身はクラフト素材で、入手したバトルコースに応じて右の表の確率でいずれか1種類が手に入るのだ。

おたのしみ袋から手に入るアイテム

おたのしみ袋	アイテム(下記の確率でいずれか1種類が手に入る)			
	50%	25%	15%	10%
A	メドウチタン	メロウオーク	ケモノの骨	ケモノの皮
B	メドウチタン×2	メロウオーク×2	ケモノの骨×2	ケモノの皮×2
C	トルマリン	コンドルスギ	ケモノの骨×2	ケモノの皮×2
D	トルマリン×2	コンドルスギ×2	魔獣の背骨	魔獣の上皮
E	アメジスト	シカモアの木	魔獣の背骨	魔獣の上皮
F	アメジスト×2	シカモアの木×2	魔獣の背骨×2	魔獣の上皮×2

サブイベント＆ミニゲーム 25

バギーシューティング



ルール 神羅軍の追跡を振り切るため、バギーの後部に乗ったバレットの銃撃で、バイク兵や神羅ヘリなどを倒していく。敵はくり返し出現し、最後に現れるトードエボルブを倒せばクリアとなる。

遊べる場所	コレルエリア（南部）
遊べる時期	CHAPTER 8の「上空の影」でトードエボルブを倒したあと（1回かぎり／チャプターセレクト時に再挑戦可能）

攻略TIPS つぎつぎに出現する敵をすばやく倒していく

敵はいくつかのグループに分かれていて、出現した敵をすべて倒すとつぎのグループが現れる（下の表を参照）。攻撃される回数を減らすためにも、できるだけすばやく敵を倒していこう。HPが高い神羅ヘリやトードエボルブには、強力な『ぶっぱなす』を使うといい。

出現する敵のHP

名前	HP
バイク兵	80
上級バイク兵	175（※1）
神羅ヘリ	1200
トードエボルブ	3500

バレットの攻撃の威力

名前	威力
射撃	9
ぶっぱなす（1～4発目）	45
ぶっぱなす（5発目）	113

※威力は難易度がEASYだと約1.7倍、HARDだと約0.8倍になる

難易度ごとの敵の出現順番

※［増援］はあとから追加で現れることを、リトライはリトライポイントを示す

▼EASY、NORMAL、ADVANCED

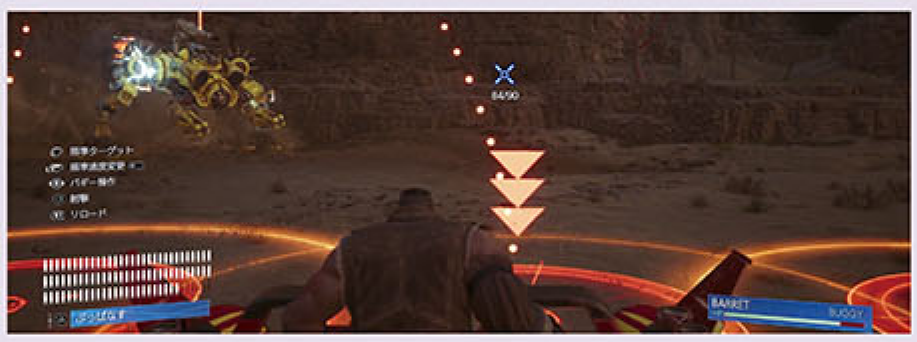
順番	出現する敵
1	バイク兵×4
2	バイク兵×6
3	リトライ 神羅ヘリ
4	バイク兵×2＋上級バイク兵×3
5	神羅ヘリ ［増援］上級バイク兵×3
6	リトライ トードエボルブ

▼HARD

順番	出現する敵
1	バイク兵×3＋上級バイク兵
2	バイク兵×4＋上級バイク兵×2
3	リトライ 神羅ヘリ＋バイク兵×3 ［増援］バイク兵×3
4	上級バイク兵×4 ［増援］上級バイク兵×5、上級バイク兵×6、上級バイク兵×7
5	リトライ トードエボルブ

攻略TIPS ムダ弾を撃たないことと手榴弾やミサイルをよけることが大切

神羅軍の追っ手とうまく戦うためには、下記のことを覚えておこう。『射撃』でムダ弾を撃っていると、肝心なときに弾切れになりかねないので、しっかり狙って撃つのがコツだ。なお、トードエボルブが発射するビームは、左右へ移動してもよけられない。砲身が現れたら『ぶっぱなす』などで攻撃してすばやく破壊し、発射を阻止したい。



⬆ミサイルを3発連続で撃たれたら、2発目の位置で待ち、1発目が爆発したらすぐにその位置へ移動しよう。

うまく戦うために覚えておきたいこと

- 『射撃』は、照準を敵に近づけてから撃ちはじめると、自動で敵に照準が合う
- 敵の手榴弾やミサイルによる赤いマーカーが表示されたら、攻撃よりも回避を優先する
- 敵を攻撃できないとき（敵を全滅させた直後、敵が画面外に出たとき、バギーが左右に移動するあいだ）にリロードを行なっておく

『バギーシューティング』の報酬

クリア時の残りHPに応じて、バレットの好感度が上昇する（リトライポイントからやり直した場合はかならず「＋4」）。

好感度の変化

残りHP	好感度
61%以上	＋6
31～60%	＋5
30%以下	＋4

※1……難易度HARDの順番4で現れたときのみ「70」

サボテン・ノック



ルール ユフィかエアリスがひとりで挑戦し、1分30秒以内にサボテンダーを倒してスコアを獲得していく。サボテンダーの攻撃が当たってもダメージは受けないが、獲得したスコアが減ってしまう。

遊べる場所	コレルエリア：調査レポート1～4
遊べる時期	CHAPTER 9を開始したあと(ミッションモードはコレルエリアの調査レポート4をクリアしたあと)

攻略TIPS アビリティを活用すればサボテンダーたちをすばやく倒せる

高いスコアを獲得するには、出現したサボテンダーをできるかぎり早く倒していく必要がある。右記を参考にして、『たたかう』だけでなくアビリティも積極的に使って戦おう。アビリティを多く使えるようにするために、ATBゲージを増やすマテリアやアクセサリも利用したい。

『サボテン・ノック』について覚えておきたいこと

- 使用できるバトルコマンドはアビリティのみ(エアリスは各種の魔法陣を使えない)
- 武器スキル、マテリア(一部をのぞく)、アクセサリの効果は通常どおり発揮される
- 物理攻撃力や魔法攻撃力の高さは、サボテンダーに与えるダメージ量に影響しない
- サボテンダーの攻撃を受けると獲得していたスコアが20または40減る

ユフィのオススメの戦いかた

- 『分身』を使って攻撃回数を増やす
- 魔法が有効な相手が多く現れたら『つむじかぜ』を使う
- HPが高い相手には、物理が有効なら『風林火山』を、魔法が有効なら『邪鬼退散』を使う

エアリスのオススメの戦いかた

- 魔法が有効な相手には『アスピル』を使う
- 魔法が有効な相手が多く現れたら『イノセンスフォース』を使う
- 身体が小さい相手が多く現れたら『クロノフォース』を使い、攻撃を防ぎつつダメージを与える
- 『セイントチャージ』を使ってチャージしておき、HPが高い相手が現れたら攻撃を発動する

『サボテン・ノック』の景品

壱号基

ランク	ターゲットスコア	景品
▼ノーマルモード		
初級	1000	ミストハイポーション×3
中級	1500	メガポーション×3
上級	2500	三日月チャーム
▼ミッションモード		
——	6000	エリクサー

弐号基

ランク	ターゲットスコア	景品
▼ノーマルモード		
初級	1000	ミックスハイポーション
中級	1500	ハイエーテル
上級	2500	『アイテムたつじん』マテピア
▼ミッションモード		
——	6000	エリクサー

参号基

ランク	ターゲットスコア	景品
▼ノーマルモード		
初級	2000	ミストギガポーション×2
中級	3000	星魔石
上級	4000	ダークマターオーブ×3
▼ミッションモード		
——	6000	エリクサー

四号基

ランク	ターゲットスコア	景品
▼ノーマルモード		
初級	2000	エーテルドライ
中級	3000	星魔石
上級	4000	ダークマターオーブ×3
▼ミッションモード		
——	6000	エリクサー

サボテンダーリスト

名前	HP	倒しやすい攻撃	特徴
ぶっつりテンダー 10点	100	● 物理タイプの攻撃	(なし)
マジカルテンダー 10点	100	● 魔法タイプの攻撃	(なし)
ひかりテンダー 10点	100	● 魔法タイプの攻撃 ● 対ひかり魔法陣の魔法弾	(なし)
やみテンダー 10点	100	● 魔法タイプの攻撃 ● 対やみ魔法陣の魔法弾	(なし)
ぶっつりテンダー 100点	500	● 物理タイプの攻撃	●『サボテンまばりあ』で攻撃を防ぐバリアを張る(このバリアは物理タイプの攻撃で壊せる)
マジカルテンダー 100点	500	● 魔法タイプの攻撃 ● 対ひかり魔法陣の魔法弾 ● 対やみ魔法陣の魔法弾	●『サボテンまばりあ』で攻撃を防ぐバリアを張る(このバリアは物理タイプの攻撃で壊せる)
ひかりテンダー 100点	1000	● 魔法タイプの攻撃 ● 対ひかり魔法陣の魔法弾	●『サボテンまばりあ』で攻撃を防ぐバリアを張る(このバリアは物理タイプの攻撃で壊せる)
やみテンダー 100点	1000	● 魔法タイプの攻撃 ● 対やみ魔法陣の魔法弾	●『サボテンまばりあ』で攻撃を防ぐバリアを張る(このバリアは物理タイプの攻撃で壊せる)
ゴールドサボテンダー 100点	200	(なし)	(なし)
ぶっつりジャボテンダー 500点	1800	● 物理タイプの攻撃	(なし)
マジカルジャボテンダー 500点	1800	● 魔法タイプの攻撃 ● 対ひかり魔法陣の魔法弾 ● 対やみ魔法陣の魔法弾	(なし)
ひかりやみジャボテンダー 500点	2700	● 魔法タイプの攻撃	●『ぞくせいチェンジ』で身体の色を変える(※1)
ゴールドジャボテンダー 500点	3600	(なし)	●『すってんころりん』を使ったあとは、しばらくのあいだすべての攻撃で倒しやすくなる
ぶっつりコルテンダー 100点	500	● 物理タイプの攻撃	●『ぞくせいチェンジ』でマジカルコルテンダー 100点に変身する
マジカルコルテンダー 100点	500	● 魔法タイプの攻撃	●『ぞくせいチェンジ』でぶっつりコルテンダー 100点に変身する
ひかりコルテンダー 100点	500	● 魔法タイプの攻撃 ● 対ひかり魔法陣の魔法弾	●『ぞくせいチェンジ』でやみコルテンダー 100点に変身する
やみコルテンダー 100点	500	● 魔法タイプの攻撃 ● 対やみ魔法陣の魔法弾	●『ぞくせいチェンジ』でひかりコルテンダー 100点に変身する
ボーナステンダー 時間増加	10	(すべて)	● 倒すと残り時間が10秒増える

※1……身体の色が白くなったときは「対ひかり魔法陣の魔法弾」で、黒くなったときは「対やみ魔法陣の魔法弾」で倒しやすくなる

出現するサボテンダーの順番

壱号基【挑戦者:ユフィ】

▼ノーマルモード

順番	出現するサボテンダー
1	ぶっつりテンダー 10点×5
2	マジカルテンダー 10点×5
3	ぶっつりテンダー 10点×15+ボーナステンダー 時間増加
4	ぶっつりテンダー 100点×3+ボーナステンダー 時間増加
5	マジカルテンダー 10点×20+ボーナステンダー 時間増加×2
6	マジカルテンダー 100点×4
7	ぶっつりテンダー 10点×10+マジカルテンダー 10点×10+ボーナステンダー 時間増加
8	ぶっつりテンダー 10点×15+ぶっつりテンダー 100点×5+ボーナステンダー 時間増加
9	ボーナステンダー 時間増加×3
10	ぶっつりテンダー 100点×5+マジカルテンダー 100点×5

▼ミッションモード

順番	出現するサボテンダー
1	ぶっつりテンダー 10点×5+マジカルテンダー 10点×5+ゴールドジャボテンダー 500点
2	ぶっつりテンダー 10点×5+マジカルテンダー 10点×5+ボーナステンダー 時間増加×2
3	マジカルテンダー 10点×15+ゴールドサボテンダー 100点×5+ボーナステンダー 時間増加×3
4	マジカルジャボテンダー 500点×2+ボーナステンダー 時間増加×2
5	ぶっつりテンダー 10点×5+マジカルテンダー 10点×5+ボーナステンダー 時間増加×2
6	ぶっつりテンダー 10点×15+ゴールドサボテンダー 100点×5+ボーナステンダー 時間増加×3
7	ぶっつりジャボテンダー 500点×2+ボーナステンダー 時間増加×2
8	ボーナステンダー 時間増加×4
9	ぶっつりテンダー 10点×10+マジカルテンダー 10点×10+ゴールドサボテンダー 100点×4
10	ゴールドサボテンダー 100点×3+ぶっつりジャボテンダー 500点+マジカルジャボテンダー 500点+ゴールドジャボテンダー 500点

弐号基【挑戦者：エアリス】

▼ノーマルモード

順番	出現するサボテンダー
1	ぶっつりテンダー 10点×6
2	ひかりテンダー 10点×7
3	やみテンダー 10点×7+ボーナステンダー 時間増加
4	マジカルテンダー 100点×3+ボーナステンダー 時間増加×2
5	ぶっつりテンダー 10点×10+ボーナステンダー 時間増加
6	マジカルジャボテンダー 500点+ボーナステンダー 時間増加×2
7	ひかりテンダー 10点×10+やみテンダー 10点×10
8	マジカルテンダー 100点×8
9	ボーナステンダー 時間増加×3
10	マジカルジャボテンダー 500点+マジカルテンダー 100点×4

▼ミッションモード

順番	出現するサボテンダー
1	ひかりコルテンダー 100点×3
2	やみテンダー 10点×10+ボーナステンダー 時間増加×2
3	ゴールドジャボテンダー 500点+ボーナステンダー 時間増加×3
4	ゴールドサボテンダー 100点×10+ひかりコルテンダー 100点×3+ボーナステンダー 時間増加×2
5	ひかりテンダー 10点×10+ボーナステンダー 時間増加×2
6	マジカルジャボテンダー 500点×2+ボーナステンダー 時間増加×3
7	ゴールドサボテンダー 100点×5+ひかりコルテンダー 100点×5+ボーナステンダー 時間増加×2
8	ボーナステンダー 時間増加×4
9	ひかりテンダー 10点×10+やみテンダー 10点×10+ゴールドジャボテンダー 500点
10	ゴールドサボテンダー 100点×5+ひかりコルテンダー 100点×10

参号基【挑戦者：ユフィ】

▼ノーマルモード

順番	出現するサボテンダー
1	マジカルテンダー 10点×10+ゴールドサボテンダー 100点
2	ゴールドサボテンダー 100点×3+マジカルテンダー 100点×3
3	ぶっつりコルテンダー 100点×3+ボーナステンダー 時間増加
4	ぶっつりテンダー 10点×10+ぶっつりテンダー 100点×4+ボーナステンダー 時間増加×2
5	マジカルテンダー 10点×15+ボーナステンダー 時間増加×3
6	ぶっつりコルテンダー 100点×5
7	ぶっつりテンダー 10点×20+ボーナステンダー 時間増加
8	ぶっつりテンダー 10点×5+ゴールドサボテンダー 100点×5+ぶっつりジャボテンダー 500点+ボーナステンダー 時間増加×2
9	ボーナステンダー 時間増加×3
10	ゴールドサボテンダー 100点×3+ぶっつりコルテンダー 100点×7

▼ミッションモード

順番	出現するサボテンダー
1	ぶっつりテンダー 100点×2+マジカルテンダー 100点×2
2	ぶっつりテンダー 10点×20+ボーナステンダー 時間増加×2
3	ぶっつりテンダー 10点×10+ぶっつりコルテンダー 100点×5+ボーナステンダー 時間増加×3
4	ぶっつりジャボテンダー 500点+マジカルテンダー 100点×6+ボーナステンダー 時間増加×2
5	マジカルテンダー 10点×20+ボーナステンダー 時間増加×2
6	マジカルテンダー 10点×10+ぶっつりコルテンダー 100点×5+ボーナステンダー 時間増加×3
7	マジカルジャボテンダー 500点+ぶっつりテンダー 100点×6+ボーナステンダー 時間増加×2
8	ボーナステンダー 時間増加×4
9	ぶっつりテンダー 10点×10+マジカルテンダー 10点×10+ゴールドジャボテンダー 500点
10	ぶっつりテンダー 100点×3+マジカルテンダー 100点×3+ぶっつりコルテンダー 100点×10

四号基【挑戦者：エアリス】

▼ノーマルモード

順番	出現するサボテンダー
1	ひかりテンダー 10点×10
2	マジカルテンダー 100点×3+ひかりテンダー 100点+ボーナステンダー 時間増加
3	ぶっつりテンダー 10点×5+ゴールドサボテンダー 100点×3+ボーナステンダー 時間増加×2
4	ゴールドジャボテンダー 500点+ボーナステンダー 時間増加
5	やみテンダー 10点×15+ボーナステンダー 時間増加×3
6	ゴールドサボテンダー 100点×3+マジカルテンダー 100点×3+やみテンダー 100点
7	ぶっつりテンダー 10点×10+ボーナステンダー 時間増加
8	ゴールドサボテンダー 100点×5+ゴールドジャボテンダー 500点+ボーナステンダー 時間増加
9	ボーナステンダー 時間増加×3
10	ゴールドサボテンダー 100点×9+マジカルテンダー 100点+ひかりテンダー 100点+やみテンダー 100点

▼ミッションモード

順番	出現するサボテンダー
1	ひかりやみジャボテンダー 500点
2	ゴールドサボテンダー 100点×3+ボーナステンダー 時間増加×2
3	やみテンダー 10点×15+マジカルテンダー 100点×3+ひかりテンダー 100点+ボーナステンダー 時間増加×3
4	ひかりやみジャボテンダー 500点+マジカルテンダー 100点×4+ボーナステンダー 時間増加×2
5	ゴールドサボテンダー 100点×5+ボーナステンダー 時間増加×2
6	ひかりテンダー 10点×15+マジカルテンダー 100点×5+やみテンダー 100点+ボーナステンダー 時間増加×3
7	ひかりテンダー 10点×10+やみテンダー 10点×10+ひかりやみジャボテンダー 500点+ボーナステンダー 時間増加×2
8	ボーナステンダー 時間増加×4
9	ゴールドサボテンダー 100点×8+ひかりやみジャボテンダー 500点
10	マジカルテンダー 100点×8+ひかりテンダー 100点+やみテンダー 100点

サブイベント&ミニゲーム 27

フープ・デ・チョコボ



ルール 3種類のコースを空チョコボで滑空しつつ、スコアフープを通過してスコアを獲得する。途中に設置された気流発生器を利用して、高度を上げることも可能。チョコボが着地した時点で挑戦終了となる。

遊べる場所	コスモエリア：キママ第1～第3訓練場
遊べる時期	CHAPTER 10を開始したあと（コスモエリアのクエスト❶「空駆けるチョコボ」を行なう必要がある）

攻略TIPS 急降下と急上昇を使いこなそう

滑空中に急降下を1.5秒以上つづけると急上昇が使用可能になり、急降下せずに滑空していた場合と同じ高さまでもどれる。第2～第3訓練場には、急降下と急上昇を利用して通過するスコアフープがあるので、使いこなせるように練習しておきたい。



⬆急上昇が可能なときは、画面左下の「急上昇」の文字がグレーから白に変わるほか、チョコボから風を切るような線が現れる。

『フープ・デ・チョコボ』の景品

キママ第1訓練場

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	1800	モーグリメダル×2
中級	2700	神木の心材×5
上級	3600	影月輪

キママ第2訓練場

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	3600	モーグリメダル×2
中級	5400	クロム鉱×5
上級	7200	星魔石

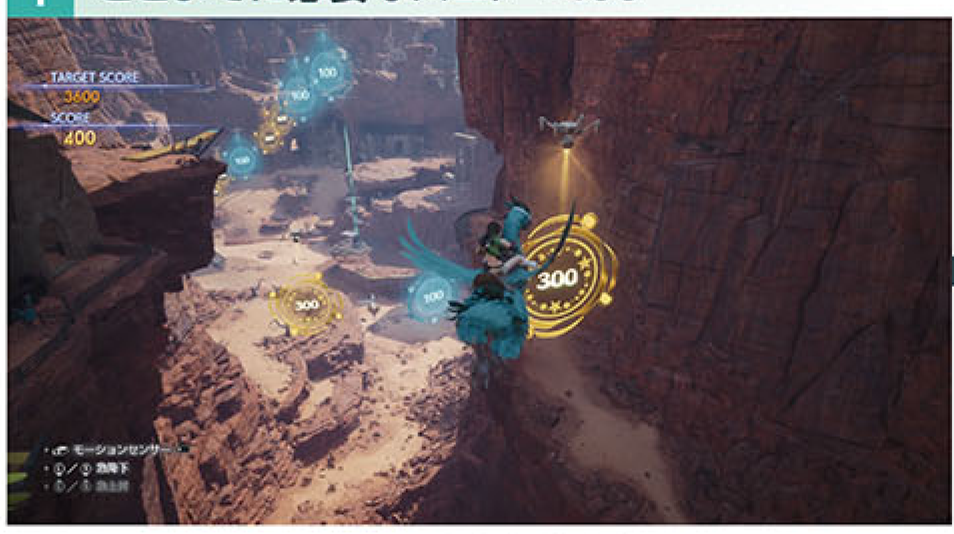
キママ第3訓練場

ランク	ターゲットスコア	景品
初級	4800	モーグリメダル×2
中級	7200	サファイア
上級	9600	『バリア』マテピア

すべての景品を得るためのアドバイス

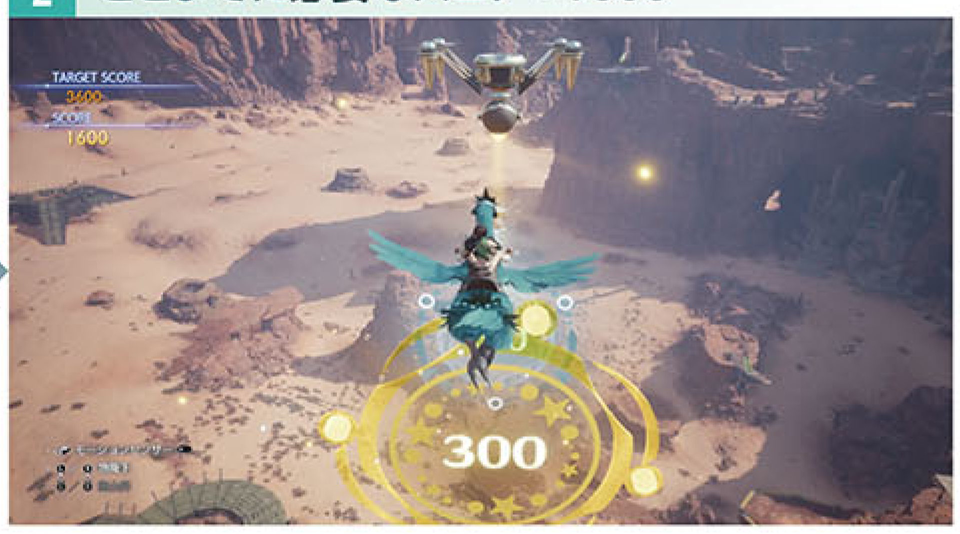
キママ第1訓練場［最高スコア：3600］

1 ここまでに必要なスコア：400



⬆スコアフープがジグザグに設置されているので、フープの位置に合わせて左右に移動しながら通過していく。

2 ここまでに必要なスコア：1600



⬆高度を保って滑空するだけでは通過できない位置にスコアフープがある。左か右のスティックを下に入力して高度を下げよう。

キママ第2訓練場［最高スコア：7200］

1 ここまでに必要なスコア：100



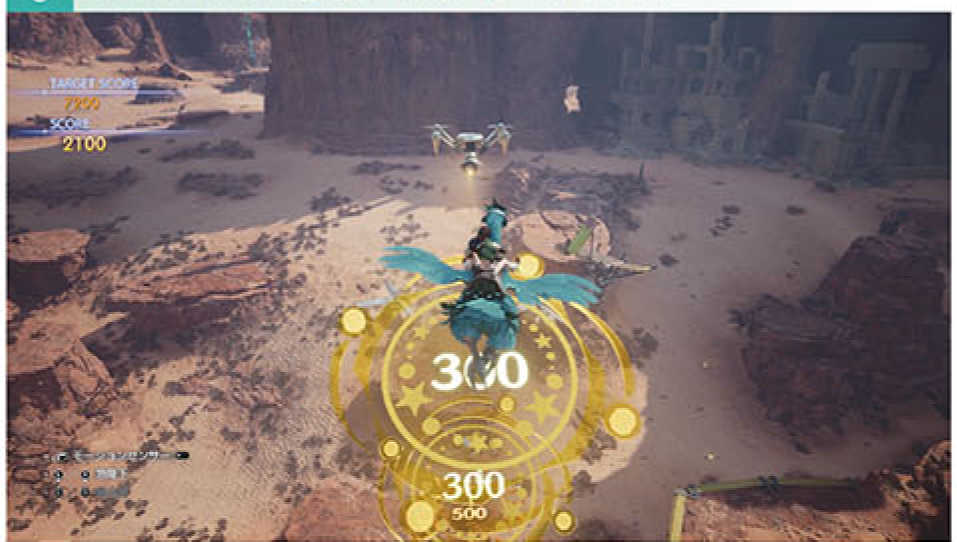
⬆300点のスコアフープが左右に往復しており、フープを通過するには、その動きに合わせてチョコボを操作する必要がある。

2 ここまでに必要なスコア：1400



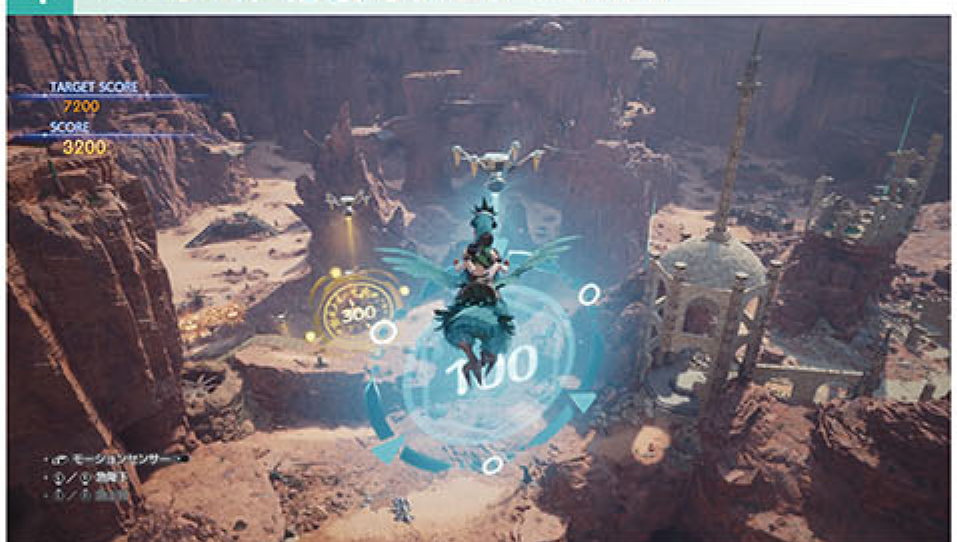
⬆前方のフープを通過したあと、「急降下→急上昇」を行なえば、下側にある300点のスコアフープを通過しながら進める。

3 ここまでに必要なスコア：2100



⬆もう一度「急降下→急上昇」を行ない、300点と500点のスコアフープを通過する。急上昇するのが遅れると着地してしまうので注意。

4 ここまでに必要なスコア：3200



⬆上下に動くスコアフープがあるが、高度を下げる操作はせずに、滑空しながら左右の位置を合わせるだけで通過することが可能だ。

5 ここまでに必要なスコア：3600





⬆500点のスコアフープを通過するように急降下を行ない、その下にあるフープをすべて通過しつつ急上昇を行なう。

6 ここまでに必要なスコア：5200

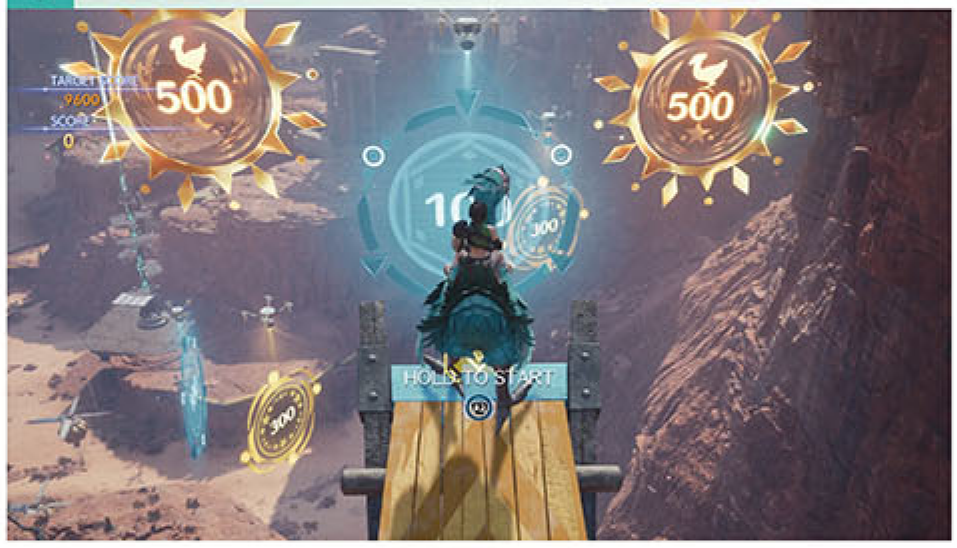


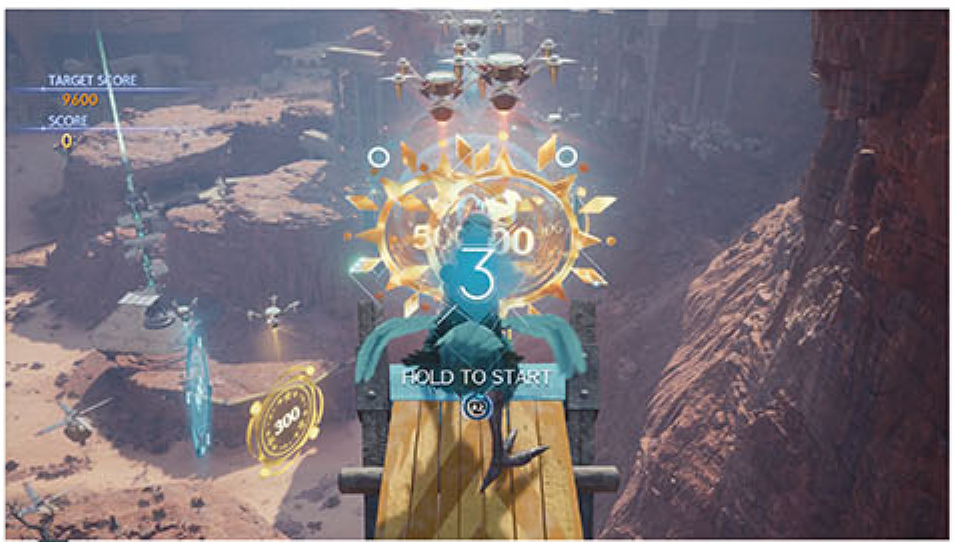


⬆500点のスコアフープの動きに合わせつつ、最後のフープまで滑空していく。高度が高すぎる場合は少しだけ下げよう。

キママ第3訓練場［最高スコア：9600］

1 開始時





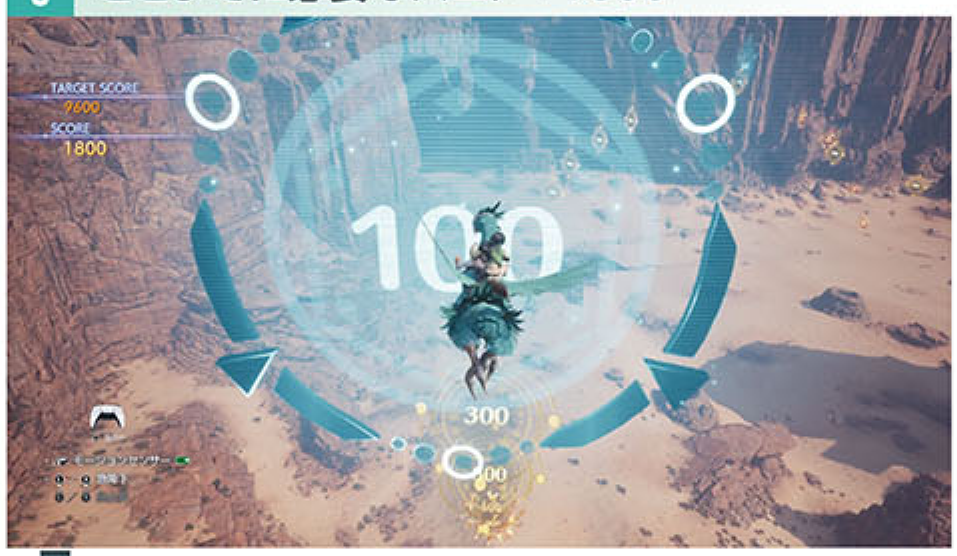
⬆目の前に、3つのスコアフープが見える。フープがすべて重なったタイミングで R2 ボタンを押しはじめれば、まっすぐ滑空するだけですべてのフープを通過可能。

2 ここまでに必要なスコア：1100



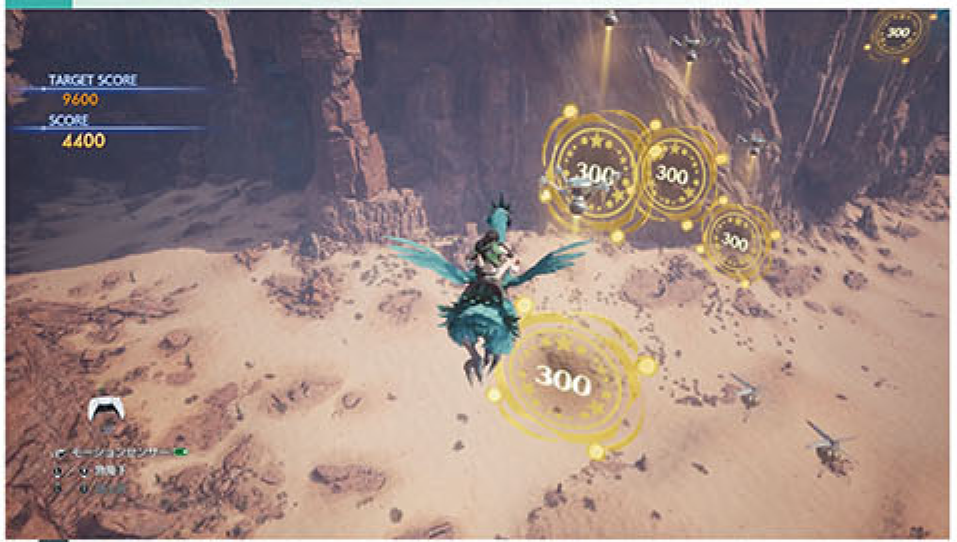
⬆300点のスコアフープを通過したら大きく左へ曲がろう。この地点からは見えないが、300点のフープがもうひとつ設置されている。

3 ここまでに必要なスコア：1800



⬆「100点のスコアフープを通過したあと、急降下からの急上昇で、すべてのフープを通過しつつ先へ進む」ことを2回つづけて行なう。

4 ここまでに必要なスコア：4400



⬆上下に動いている300点のスコアフープは、2個目と3個目のフープを通過する少し前に、急降下で高度を合わせればすべて通過可能だ。

5 ここまでに必要なスコア：5600



⬆スコアフープが左右に配置されている。500点のリングは上端ギリギリをくぐって通過し、できるだけ高度を落とさずに進もう。

6 ここまでに必要なスコア：7000





⬆急降下と急上昇でフープを通過しつつ、つぎのフープがある方向へ移動（上の写真）。最短距離で進まなければ、最後のフープには届かないので、急降下せずに気流発生器へ引き返し、高度を上げてから挑戦する手もある（下の写真）。

INDEX

サブイベント&ミニゲーム 28

ガンビットギアーズ



ルール 味方のロボットに、ターゲットを示す「ガンビット」と行動の種類を示す「アクション」を設定し、モンスターと戦わせる。制限時間内にボスモンスターのキングプリンを倒せばクリア。

遊べる場所	コスモエリア:調査レポート1~4
遊べる時期	CHAPTER 10の「黒マントの来訪」で黒マントの男に近づいたあと(※1)

攻略TIPS ノーマルモードでは「おすすめ編成」が役に立つ

ステージ2~4では、ガンビットを設定するロボットを選ぶときに■ボタンを押すと「おすすめ編成」を利用できる(ミッションモードでは利用できない)。このときに選べる編成はステージごとに4パターンあり、とくに右の表のものが使いやすい。△ボタンを押せば、編成の保存も可能だ。

「おすすめ編成」でとくに役立つ編成

ステージ	役立つ編成
2	壱号機のコストが125のもの 【戦いかた】基本どおり、相手の弱点属性に合わせてロボットを出撃させていく
3、4	壱号機のコストが115のもの 【戦いかた】弐号機だけを連続して出撃させる

攻略TIPS ミッションモードのロボットは特別なルールに適応させよう

調査レポート4のクリア後に行なえるミッションモードには、ステージごとに異なるルールが存在し、ロボットの出撃が制限されてしまう。下の表の方針を参考にして、ガンビットを設定するといいだろう。また、基本となるルール以外に、右記のことも頭に入れておきたい。

ミッションモードの特別なルールと編成の方針

ステージ	特別なルール	編成の方針
1	各種類のロボットは合計3機までしか出撃できない	最大HPを高めたり回復や強化を行なえるようにしたりして、ロボットを倒されにくくする
2	各種類のロボットは同時に2機までしか出撃できない	すべてのレーンに同じ弱点属性の敵が出現するタイミングが何度かあるため、弱点を突けなくても戦えるようにする
3	ロボットを出撃させてから10秒経過するまで、同種のロボットは出撃できない	同種のロボットを連続で出撃させなくてすむよう、どのロボットも攻撃(おもに属性を持つもの)を行なえるようにする
4	ボスモンスターと同じ色のロボット(※2)は出撃できない	ボスモンスターの色は残りHPに応じて変わるので、「そのロボットが出撃できないときのボスの弱点属性の攻撃」は避けてアクションを選ぶ

※2……ボスモンスターのHPが残り60%以上のとき(青色/炎属性が弱点)は壱号機、はじめて残り60%以下になったあと(黄色/氷属性が弱点)は参号機、はじめて残り30%以下になったあと(赤色/雷属性が弱点)は弐号機

覚えておきたいルール

- 出撃時に必要なATBゲージの量は、機体のコストの10分の1(小数点以下切り上げ)
- 出撃ポータルのHPは、ダメージを受けていない状態が10秒間つづくと、2秒ごとに20程度回復していく
- 難易度がEASYだと、敵のHPが0.7倍になる



←『ファイガ』『ショック』などの上級アクションは、ターゲットに加えてその周囲の敵にも大ダメージを与えられるので、ぜひ設定したい。

『ガンビットギアーズ』の報酬

アイテムなどの報酬は得られないが、ノーマルモードで勝利すれば調査レポートをクリア可能。ミッションモードで勝利すると、調査レポートの追加ミッションを達成できる。

※1……ミッションモードはコスモエリアの調査レポート4をクリアしたあと/ノーマルモードは各1回かぎり

アクション&ポータルスキルリスト

※⊞は上級アクション(発動条件を「30秒生存する」「1体のエネミーを倒す」「自分のHPが50%以下になる」「2体からターゲットされている」の4つのなかから選ぶアクション)であることを示す

名前	設定可能になるステージ	属性	回数	コスト	セット可能数	効果範囲	威力	補足
▼「自分《HPアップ・COSTダウン》」のガンビットで設定できるアクション								
HPアップ+150	調査レポート2	—	×∞	0	1	——	——	HP+150
HP+300・COST+15	調査レポート3	—	×∞	15	1	——	——	HP+300
COSTダウン−20	調査レポート2	—	×∞	−20	1	——	——	——
COST−40・HP−200	調査レポート3	—	×∞	−40	1	——	——	HP−200
▼「自分」がターゲットのガンビットで設定できるアクション 【該当ガンビット】…「自分」「HP≧50%の自分」「HP≦50%の自分」								
バリアフィールド⊞	調査レポート4	—	×1	0	1	自分	——	受けるダメージ量が0.5倍になる(30秒) 弱点属性の攻撃で受けるダメージ量が、弱点でない場合と同じになる(永続)
ヘイスト磁場⊞	調査レポート4	—	×1	0	1	自分周囲	——	自分と周囲にいる味方の行動間隔を短くする(永続)
ブースト⊞	調査レポート4	—	×1	0	1	自分	——	無属性の攻撃で与えるダメージが2倍になる(永続)
▼「自分」「味方」がターゲットのガンビットで設定できるアクション 【該当ガンビット】…「自分」「HP≧50%の自分」「HP≦50%の自分」「味方」「最もHPの多い味方」「HP≧50%の味方」「HP≦50%の味方」								
ケアル弾	調査レポート2	—	×1	15	1	味方1機	563	HPを回復する
リジェネ弾	調査レポート2	—	×1	15	1	味方1機	——	2秒ごとにHPが最大値の8%回復する(30秒)
ブレイブ弾	調査レポート2	—	×1	15	1	味方1機	——	与えるダメージ量が1.5倍になる(30秒)
バリア弾	調査レポート2	—	×1	15	1	味方1機	——	受けるダメージ量が0.5倍になる(30秒)
ケアル多弾	調査レポート4	—	×3	35	1	味方1機	563	HPを回復する
リジェネ多弾	調査レポート4	—	×3	35	1	味方1機	——	2秒ごとにHPが最大値の8%回復する(30秒)
ブレイブ多弾	調査レポート4	—	×3	35	1	味方1機	——	与えるダメージ量が1.5倍になる(30秒)
バリア多弾	調査レポート4	—	×3	35	1	味方1機	——	受けるダメージ量が0.5倍になる(30秒)
▼「エネミー」がターゲットのガンビットで設定できるアクション 【該当ガンビット】…「エネミー」「弱点属性のエネミー」「弱点属性のエネミー優先」「飛行中のエネミー」「飛行中のエネミー優先」「弱点属性がないエネミー」「最もHPが多いエネミー」「最もHPが少ないエネミー」「HP≦70%のエネミー」「HP≦50%のエネミー」「HP≦30%のエネミー」「自分を狙うエネミー」「味方を狙うエネミー」								
ラリアット	(最初から)	—	×∞	0	∞	自分周囲	各10	——
ハイラリアット	調査レポート4	—	×∞	10	1	自分周囲	各15	——
重力弾	調査レポート3	—	×5	5	2	敵1体	30	飛行状態の敵に当たり、飛行状態を解除する
ミサイル	調査レポート2	—	×2	15	1	敵1体	145	飛行状態の敵に当たる
ファイア弾	(最初から)	炎	×4	30	1	敵1体	180	セット中は雷属性が弱点になる
ブリザド弾	(最初から)	氷	×4	30	1	敵1体	180	セット中は炎属性が弱点になる
サンダー弾	(最初から)	雷	×4	30	1	敵1体	180	セット中は氷属性が弱点になる
デプロテ弾	ミッションモード	—	×3	15	1	敵1体	——	受けるダメージ量が1.5倍になる(30秒)
デブレイ弾	ミッションモード	—	×3	15	1	敵1体	——	与えるダメージ量が0.66倍になる(30秒)
スロウ弾	ミッションモード	—	×3	15	1	敵1体	——	行動間隔が長くなる(30秒)
ストップ弾	ミッションモード	—	×1	50	1	敵1体	——	動きが止まる(20秒)
ファイガ弾⊞	ミッションモード	炎	×1	0	1	対象周囲	360	クリティカル(ダメージ1.1倍)が発生する
ブリザガ弾⊞	ミッションモード	氷	×1	0	1	対象周囲	360	クリティカル(ダメージ1.1倍)が発生する
サンダガ弾⊞	ミッションモード	雷	×1	0	1	対象周囲	360	クリティカル(ダメージ1.1倍)が発生する
ショック⊞	調査レポート4	—	×1	0	1	自分周囲	360	クリティカル(ダメージ1.1倍)が発生する 飛行状態の敵に当たり、飛行状態を解除する
▼ポータルスキル								
リジェネガ	(最初から)	—	×1	——	——	指定範囲	375	HPを回復する 2秒ごとにHPが最大値の8%回復する(30秒)
コメット	(最初から)	—	×1	——	——	指定範囲	500	飛行状態の敵に当たる ボスモンスターにはダメージを半減される
エアロガ	(最初から)	—	×1	——	——	指定範囲	300	飛行状態の敵に当たる ボスモンスターにはダメージを半減される
ブレイブ&バリア	(最初から)	—	×1	——	——	指定範囲	——	与えるダメージ量が1.5倍になる(30秒) 受けるダメージ量が0.5倍になる(30秒)

ステージデータリスト

※レーンの「A」はステージ開始地点の正面のレーン、「B」はAの右前方のレーン、「C」はAの左前方のレーンを表す
※「出現するエネミー」では、敵の名前に付いている色名を省略しているかわりに、弱点属性を表すアイコンを記載（ホワイト○○は弱点がないためアイコンは記載していない）。は飛行状態で出現することを示す
※一部のエネミーは、記載した時間から2～4秒程度遅れて出現する場合がある

ノーマルモード

ステージ1

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
03:00:00	プリン	――	――
02:55:00	プリン	――	――
02:30:00	プリン	――	――
02:25:00	プリン	――	――
02:15:00	――	プリン	――
02:00:00	――	マシュマロ	――
01:40:00	――	――	プリン
01:35:00	――	――	プリン
01:30:00	――	――	プリン
01:20:00	――	マシュマロ	――
01:00:00	プリン	――	プリン

攻略のポイント

- 開始後しばらくはレーンAにのみ敵が出現するため、「ATBゲージがたまったら、敵の弱点に合わせてロボットを出撃させる」ことを練習しておく
- キングプリンに『ブレイブ』を使われないよう、同じレーンに出撃させるロボットは3機までに抑える

ステージ2

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
03:00:00	マシュマロ	――	――
02:57:00	プリン	――	――
02:30:00	プリン	――	――
02:10:00	――	マシュマロ	――
02:05:00	――	プリン	――
01:40:00	――	――	プリン
01:35:00	――	――	マシュマロ
01:30:00	――	――	プリン
01:15:00	――	マシュマロ	――
01:12:00	――	プリン	――
01:00:00	プリン	――	プリン

攻略のポイント

- キングプリンに『ブレイブ』を使われないよう、同じレーンに出撃させるロボットは3機までに抑える
- キングプリンのHPが残り50%以下になると、各レーンにホワイトプリンが出現する。その直後にポータルスキルの『エアロガ』を使えば、すべてのホワイトプリンに致命的なダメージを与えられる

ステージ3

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
03:00:00	ホイップ	――	――
02:40:00	――	ホイップ	――
02:30:00	――	――	マシュマロ
02:20:00	マシュマロ	――	――
02:10:00	――	ホイップ	――
01:50:00	――	――	マシュマロ
01:40:00	――	――	ホイップ
01:10:00	ホイップ	――	――
00:55:00	――	ホイップ	――
00:50:00	――	――	ホイップ
00:30:00	――	マシュマロ	――

攻略のポイント

- 最低1機は、飛行状態の敵に当たる『重力弾』や『ミサイル』を使えるように設定しておく
- キングプリンには、HPが残り60～30%のときは『ファイア弾』が、残り30%以下のときは『ブリザド弾』がよく効く

ステージ4

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
03:00:00	マシュマロ	――	――
02:57:00	ホイップ	――	――
02:35:00	――	マシュマロ	――
02:30:00	プリン	――	――
02:00:00	――	マシュマロ	――
01:40:00	――	――	ホイップ
01:25:00	――	――	プリン
00:55:00	――	プリン プリン	――
00:50:00	プリン マシュマロ	――	――
00:45:00	――	――	マシュマロ
00:40:00	――	――	プリン

攻略のポイント

- キングプリンには、HPが残り60～30%のときは『ブリザド弾』が、残り30%以下のときは『サンダー弾』がよく効く
- 弱点属性を持つロボットに強力な攻撃をしてくる敵が多いため、属性弾をセットしない編成も有効

ステージ1

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
03:00:00	マシュマロ	―	―
02:50:00	―	マシュマロ	―
02:30:00	プリン	―	―
02:10:00	―	プリン	ホイップ
01:50:00	プリン	―	―
01:30:00	―	マシュマロ	―
01:00:00	―	―	マシュマロ
00:50:00	マシュマロ	―	―
00:40:00	―	―	プリン
00:30:00	―	マシュマロ	―

攻略のポイント

- 炎属性が弱点の敵が各レーンに出現する。ロボットの出撃数がかぎられているため、最大HPが低めの敵は、弱点を突けないロボットで倒すのも手
- 最初に出現するブルーマシュマロとレッドマシュマロは『ケアル』や『リジェネ』を使うため、状態変化を利用して敵に与えられるダメージを増やすか、ロボットを2機出撃させてすばやく倒す
- キングプリンのHPが残り50%以下になったときに複数レーンに出現するホワイトホイップは、飛行状態でやっかいだが、『エアロガ』で一掃可能

ステージ2

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
02:59:00	―	プリン	―
02:50:00	マシュマロ	―	プリン
02:20:00	マシュマロ	―	―
02:15:00	―	ホイップ	マシュマロ
02:10:00	―	ホイップ	―
01:20:00	―	マシュマロ	―
01:00:00	マシュマロ	―	プリン

攻略のポイント

- キングプリンのHPが残り60%以下になるとレッドプリンが、残り30%以下になるとブループリンが各レーンに出現する。複数の敵を攻撃できるよう、攻撃用の上級アクションやポータルスキルを設定しておくのがオススメ
- キングプリンのHPが残り30%以下のときは、『バリア』を使われないように、出撃中のロボットを4機以下に抑える

ステージ3

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
03:00:00	プリン	―	―
02:50:00	プリン	―	―
02:40:00	マシュマロ	マシュマロ	マシュマロ
02:00:00	マシュマロ	マシュマロ	プリン
01:57:00	プリン	―	―
01:10:00	マシュマロ	マシュマロ	プリン
01:07:00	―	―	プリン

攻略のポイント

- キングプリンには、HPが残り60～30%のときは雷属性の攻撃が、残り30%以下のときは氷属性の攻撃がよく効く
- 残り時間が1分10秒になるとレーンBとCにイエローマシュマロが出現するため、その10秒ほど前に、氷属性の攻撃が使えるロボットをどちらかのレーンに出撃させておくと倒しやすい

ステージ4

エネミーの出現順

残り時間	出現するエネミー		
	レーンA	レーンB	レーンC
03:00:00	プリン	―	―
02:50:00	プリン	マシュマロ	―
02:40:00	―	ホイップ	―
02:20:00	―	―	マシュマロ
02:00:00	―	―	マシュマロ
01:50:00	マシュマロ	―	―
01:45:00	プリン	―	―
01:40:00	―	―	ホイップ
01:10:00	―	マシュマロ	―
01:05:00	―	プリン	―
00:50:00	ホイップ	―	マシュマロ
00:40:00	―	―	ホイップ
00:30:00	―	マシュマロ	―
00:20:00	―	プリン	―

攻略のポイント

- キングプリンに有効な属性は、敵の残りHPに応じて「炎→氷→雷」と変化していく
- 長い時間敵が出現しないレーン(残り時間が3分～2分20秒のあいだのレーンC、2分50秒～1分50秒のあいだのレーンA、2分40秒～1分10秒のあいだのレーンBなど)に、キングプリンの弱点を突けるロボットを出撃させれば、コンスタントにダメージを与えていける
- 残り2分のときにレーンCに出現するホワイトマシュマロは弱点がないうえ、放っておくと自分を強化するので、ポータルスキルも使って早めに倒したい

神羅バトルシミュレーター



ルール 1～3名のメンバーで対戦相手のエネミーと戦う。バトルの特徴は基本的にチャドリーの『バトルシミュレーター』と同じだが、設定されているクリア条件を満たして勝利しなければならない。

遊べる場所	神羅屋敷：魔晄研究所バトルシミュレーター
遊べる時期	CHAPTER 12を開始したあと(ニブルエリアのクエスト③「悲しみの旋律」を行なう必要がある)

攻略TIPS 成功させるために敵をすばやく倒そう

8つのバトルコースには、いずれも「制限時間内にすべての敵を討伐する」というクリア条件がある。出現するエネミーの弱点属性の攻撃を使えるようにしておき、バトルがはじまったら敵をバーストさせて、できるだけ短時間で倒したい。



⬅条件を満たしていないと、バトルに勝利してもクリアは失敗になってしまう。

バトルコースリスト

※「基礎試験」「応用試験」それぞれで、各バトルコースをクリアするとひとつ下のバトルコースが解放される
※推奨Lv.は、難易度がADVANCEDだと「クラウドのレベル－3」(本来の推奨Lv.未満にはならない)に、HARDだと「70」になる

名前	推奨Lv.	参加メンバー	出現するエネミー	初回クリア時の報酬
▼基礎試験				
飛行物体の撃墜テスト	43	1～3名	サーチアイ×4	ギガポーション
		クリア条件 ●1分30秒以内にすべての敵を討伐する		
移動生物の排除テスト	43	1～3名	アンノウン×3+ジャッジ	エーテルドライ
		クリア条件 ●1分30秒以内にすべての敵を討伐する		
戦闘能力測定テスト	44	1～3名	ネクローシス×2+イン&ヤン	ミストメガポーション
		クリア条件 ●2分30秒以内にすべての敵を討伐する ●敵を3回バーストさせる		
生存競争テスト	44	1～3名	イン&ヤン+ジャッジ	『アイテムたつじん★2』マテリア
		クリア条件 ●2分以内にすべての敵を討伐する ●敵を2回バーストさせる		
▼応用試験(ニブルエリアのクエスト③「悲しみの旋律」をクリアしたあとに追加される)				
融合精度の検証	44	1～3名	アンノウン×2+ネクローシス×2	スターピース
		クリア条件 ●2分以内にすべての敵を討伐する		
優位性測定実験	44	1～3名	イン&ヤン×2+ジャッジ	エーテルターボ
		クリア条件 ●3分以内にすべての敵を討伐する		
二律背反実験	44	1～3名	イン&ヤン+ジャッジ×2	エリクサー
		クリア条件 ●3分以内にすべての敵を討伐する		
特異体性能実験	44	1～3名	ヴァリアントトレイリー	『しょうめつ』マテピア
		クリア条件 ●3分以内にすべての敵を討伐する ●敵をバーストさせる		

『神羅バトルシミュレーター』の報酬

各バトルコースをはじめてクリアすると、消費アイテムやマテリアなどが手に入る(2回目以降は何も得られない)。また、すべてのバトルコースをクリアしたあとは、神羅屋敷：シミュレーター制御室への扉が開き、宝箱からプリズムロッドやマジックリングを入手できる。

サブイベント＆ミニゲーム 30

ドルフィンスプリント



ルール 海面のコースをイルカと一緒に泳ぎ、障害物をよけながらゴールを目指す。コース上にあるビーチボールを吹き飛ばすと泳ぐスピードが上がり、短いタイムでゴールにたどり着けば景品がもらえる。

遊べる場所	アンダージュノン：イルカの入江
遊べる時期	CHAPTER 12を開始したあと（ジュノンエリアのクエスト6「打ち寄せる不安」を行なう必要がある）

攻略TIPS ビーチボールを吹き飛ばしてスピードを上げていこう

イルカがビーチボールを吹き飛ばすと、下記のように泳ぐスピードが上がる。序盤から多くのビーチボールを吹き飛ばして最高速度を早めに上げていき、ゴールまでのタイムを縮めよう。ただし、ブイなどの障害物にぶつかると大きなタイムロスになるうえ、スピードのレベルが上がりにくくなるので、無理は禁物だ。



⬅ビーチボールは、矢印がついたブイの横やジャンプ台の上に置かれている。

イルカのスピードについて覚えておきたいこと

- ビーチボールを1個吹き飛ばすとイルカの気分が1増え、最高速度が「0.018」上がる
- イルカの気分は、10までたまるとスピードのレベルが上がり、数がゼロにもどる
- スピードのレベルが上がったときは、最高速度が「1.44～2.16」上昇し（レベルが高いほど上昇量が多い）、さらに一定時間ダッシュする
- 障害物に当たると、イルカの気分が5減る（最高速度やスピードのレベルは下がらない）

※イルカのスピードの表示は、小数第3位を切り上げた形で画面に表示されている

攻略TIPS 曲がるときは左スティックを早めに操作するのがコツ

イルカは小まわりが利きにくいので、カーブの直前で左スティックを倒しても曲がり切れないことがある。確実に曲がりたいなら、少し早めに左スティックを操作しよう。なお、鋭い角度で曲がる必要があるときは、R2ボタンのドリフトでスピードを落としつつ向きを変えるのがオススメ。この方法だと、ドリフトを終えた直後にもとのスピードにもどるので、それほど大きなタイムロスにならない。



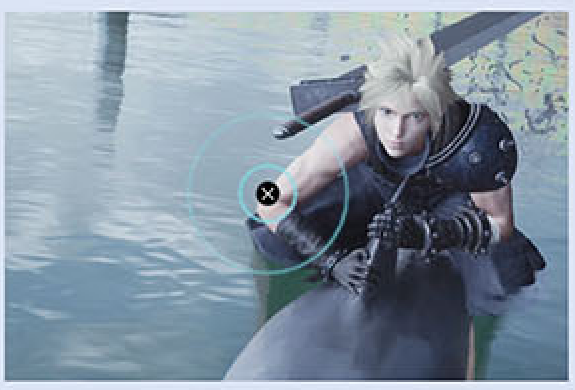
⬅複数のビーチボールが曲線状に並ぶ場所では、1個目に当たる直前に左スティックを倒すと、残りのボールも逃さずに吹き飛ばしやすい。

『ドルフィンスプリント』の景品

ランク	ターゲットタイム	景品
初級	02:00:00	エリクサー
中級	01:48:00	星魔石
上級	01:40:00	ダークマターオーブ×3

知識のマテリア CHAPTER 4では「ドルフィンジャンプ」でイルカと一緒に泳ぐ

CHAPTER 4のアンダージュノンでは、ジュノンへ侵入するために「ドルフィンジャンプ」を行なう。このときのルールは基本的に『ドルフィンスプリント』と同じだが、制限時間の1分以内にゴールまで泳いだあと、表示されたボタンふたつをタイミング良く押す必要があるのだ。



⬅ゴールしたあとは、小さくなっていく輪が中央の円と重なったタイミングでボタンを押せばいい。

サブイベント&ミニゲーム 31

LOVELESS



仕組み クラウドが演劇の登場人物「アルフリード」役を演じて、選択肢を選びながら物語を進めていく。途中で敵との戦いもあり、表示されるボタンを正しく入力すると高い評価を得られる。

遊べる場所	ゴールドソーサー：ゴールド劇場
遊べる時期	CHAPTER 12の「訪問者ふたたび」で部屋のドアを開けたあと(1回かぎり／チャプターセレクト時に再挑戦可能)

攻略TIPS 選択しだいで演劇の展開が変化していく

演劇は、下の表の流れで展開する。劇中ではアルフリードが選択を迫られる場面が何度かあり、戦う相手の順番や難易度に影響するのだ。ちなみに、戦いにおけるボタンの入力には、1回押せばいいもの(単発)と何回も押す必要があるもの(連打)の2種類があるが、難易度が上がると、ボタンが表示される回数だけでなく連打で要求される入力回数も増える。

演劇の流れ

流れ	行なうこと
①第一幕の開始前	「悪竜王ヴァルヴァドス」「地獄の番犬ガルム」のどちらかを選ぶ
②第一幕	①で選んだ相手と戦う 【難易度】どちらを選んだ場合も★1
③第一幕の終了後	「①で選ばなかった相手の弱点」「ルーザとの未来」のどちらかを選ぶ
④第二幕	①で選ばなかった相手と戦う 【難易度】③で選んだのが「相手の弱点」だと★1、「ルーザとの未来」だと★2
⑤第二幕の終了後	「悪竜王ヴァルヴァドス」「地獄の番犬ガルム」「ルーザ」のいずれかを選ぶ
⑥最終幕	悪竜王ヴァルヴァドス&地獄の番犬ガルムと戦う 【難易度】⑤で選んだのが「ルーザ」だと★3、それ以外だと★4

『LOVELESS』の報酬

ランクに応じて仲間全員の好感度が上がるほか、『ジョニー・コレクション』の収集品を獲得できる(→P.482)。

好感度の変化

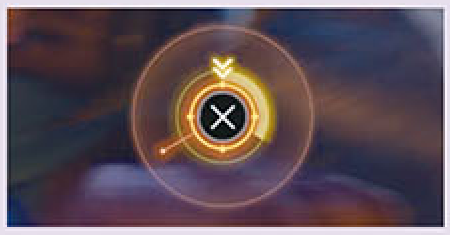
仲間	クリア時のランク	好感度
全員	SSまたはS	+6
	AまたはB	+3

攻略TIPS 画面の表示に合わせて正しいボタンを入力しよう

アルフリードが戦う場面では、押すべきボタンのマークが表示される位置が、コントローラーでの配置とおおむね一致している(たとえば、◎ボタンのマークは画面右側に表示される)。マークが出現する直前には円が表示されるので、その場所を目安にして押すボタンを判断しよう。ボタンを入力すると、その結果に応じた判定が行なわれて画面に表示されないスコアが加算されていき、最終幕の終了後にランクが決まる(下のふたつの表を参照)。

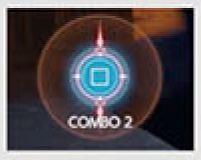


⬅ボタンの連打が必要な場合は、直前に複数の円が波紋のように表示されるので、すばやく反応しよう。



➡連打を行なうと黄色いゲージが伸び、円の外側に示されたラインまで到達すればGOODとなる。

判定の種類

判定	条件	スコア
 GREAT	単発：GOODを3回つづけるかGREATを獲得したあとに、指定されたボタンを時間内に押す 連打：黄色いゲージを1周させる	5
 GOOD	単発：指定されたボタンを時間内に押す 連打：黄色いゲージをラインまで到達させる	3
 BAD	単発：遅いタイミングでボタンを押すか、指定以外のボタンを押す 連打：黄色いゲージがラインまで到達しない	0

ランクの決まりかた

	SS	S	A	B
スコア	満点(※1)	満点の99～70%	満点の69～50%	満点の50%未満

※1……それぞれの戦いで、基本的にGOODが3個でそれ以外がすべてGREATだと満点になる(最初に連打がある難易度★2の戦いは、すべてGREATで満点)

海賊王の秘宝



仕組み 海賊王の古地図に描かれた印をもとに、海賊王の遺品を探す。遺品をすべて集めれば、アイテムクラフトで秘宝を復元でき、その秘宝が特殊なクラフト素材への手がかりを示してくれる。

遊べる場所	ミドルオーシャン
遊べる時期	CHAPTER 12の「全速前進」でコスタ・デル・ソル港に到着したあと(1回かぎり)

攻略TIPS 秘宝を入手してさらなるお宝集めへの道を開く

CHAPTER 12以降のコスタ・デル・ソルでは、桟橋に謎の光を放つ宝箱が置かれている。その宝箱から海賊王の古地図とクラフトチップ:海賊王の羅針盤を入手して、下記の手順で秘宝の復元や貴重なアクセサリの入手を目指そう。



⬅コスタ・デル・ソル港に上陸したクラウドの背後に、交差した剣が浮き上がる特別な外見をした宝箱が出現している。

①パイレーツレリックを入手して海賊王の羅針盤を作成

海賊王の古地図を手に入れると、ミドルオーシャンの4ヵ所にある「海賊王の潜窟」に上陸できるようになる(➡P.409)。海賊王の潜窟には秘宝の守護者のエネミーがおり、それらを倒すとパイレーツレリックが入った宝箱を開けることが可能。パイレーツレリックα〜δの4種類をそろえれば、秘宝である海賊王の羅針盤がアイテムクラフトで作成できるのだ。



②ミドルオーシャンの海上で海賊王のもくずを入手

海賊王の羅針盤を入手したあとは、タイニーブロンコでの航行中に、下の写真のガイドが表示されることがある。このガイドは、海上の24ヵ所に浮かぶ「海賊王のもくず」の方向を示しているのだ。海賊王のもくずは、貴重なアクセサリを作成するときの材料となるので、ガイドの表示やP.408のマップを参考にしながら手に入れていこう(海賊王の羅針盤がなくても入手自体は可能)。



⬅海賊王のもくずが近くにあると方向が示され、さらに近づけば浮かんでいる場所が直接表示される。

海賊王のもくずを材料とするアクセサリ

名前	詳細	名前	詳細
サイコチャーム改	P.561	フラタニティピアス改	P.564
うらみのマフラー改	P.562	源氏の小手	P.565
モルボルスフィア改	P.562	源氏の耳飾り	P.565
邪竜の指輪・改	P.562	源氏の指輪	P.565
闘争の胸章・改	P.562		

『海賊王の秘宝』の報酬

4種類のパイレーツレリックから、海賊王の羅針盤をクラフト可能。さらに、海賊王のもくずを集めれば、それを材料として上の表のアクセサリを作成できる。

FINAL FANTASY VII REBIRTH

主要開発スタッフQ&A⑤



カットシーンディレクター

三宅秀和 Hidekazu Miyake

代表作 FFVII、FFVII リメイク、FFXIII、メビウスFF、アインハンダー

Q ボイスキャストの演技について、とくに印象に残ったシーンはどこですか？
A ダインが自分の服で手をふきながら後悔するところです。モーションアクターの動きとボイスキャストの演技がマッチした、屈指のシーンになりました。

Q カットシーンのなかで、モーションキャプチャーはどの程度使われているのでしょうか？
A 手足があるものであれば100%使用していますが、一部のアクションシーンでは調整しきれなくて、手付けのアニメーションに切りかえた部分もあります。

Q とくに気に入っているカットシーンは？
A 『LOVELESS』のアクションシーン！　アニメ的な表現手法を使い、複雑で難易度の高いアクション要素をこれでもかと盛りこみました。こまかいところまで作りこんでいて、1回遊ぶだけではすべて見るのは難しいと思うので、複数回遊んでほしいです!!

Q 意外な意図をこめた部分があれば教えてください。
A ソルジャーだったころのセフィロスには人間味を持たせたかったため、過去のニブルヘイムでは腕を組ませたり、クラウドを勇気づけるように肩をたたいたりさせました。これらは「人間味のあるセフィロスはどんな感じなのか？」をチーム内で議論して決めたものです。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A エアリスの最後のシーンです。次回作での展開が楽しみですね。

! 自分だけが知っている本作の秘密

前作から登場したローチェは、バイク好きの暴れ馬キャラとして、制作が進むにつれて多くの要素が盛られていきました。専用のバトル会場、バイクアクション、ブラスバンド演奏、ライトアップ処理など、予想以上に豪華に仕上がっています。さすがローチェ！



リードモーションアーティスト／モーションキャプチャーフロアディレクター

奥 義幸 Yoshiyuki Oku

代表作 FFVII、FFX、FFXI、FFXIII、メビウスFF、ゼノギアス、ラストレムナント

Q オリジナル版と同じシチュエーションを再現するにあたり、心がけていたことは？
A セフィロスがジェノバの像を引っ張って投げるところは、あまりに有名で大事にしたいシーンだったので、像の大きさ、重さ、持つ位置などを少しずつ調整して何テイクも重ねました。一瞬のシーンですが、こだわりが詰まっています。

Q モーションキャプチャーの収録現場で印象に残っているエピソードはありますか？
A ブーゲンハーゲンは自分では歩かないため、その場に止まって演技してもらう予定でしたが、モーションアクターさんからの移動しながら演じたいとの要望で、板の上に乗って人力で移動させながら収録しました。この方法は「ブーゲンシステム」と呼ばれていましたね。

Q 一番こだわって制作した部分は？
A 剣の動きにこだわりました。クラウドのバスターソードは非常に大きい鉄の塊なので、普通の剣で演技すると、重さを感じず軽そうに振りまわしているように見えてしまいます。それを重く、強く、不自然ではなく、でも目立つように調整するのはじつは大変なのです。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A 『LOVELESS』のダンサーたちの演技です。プロの振付師さんとダンサーさんにお願いして、とてもすばらしいものができました。実際のゲーム画面からあふれ出てくる迫力を感じていただけたらうれしいです。

! 自分だけが知っている本作の秘密

ジュノンで行なう第七歩兵連隊のパレードは、大人数でフォーメーションを組んでいますが、じつはモーションキャプチャーはたった4人で収録しました。4人だけの動きを組み合わせて、何倍もの人数のフォーメーションが表現されているんです。すごいですね！



キャラクターモデリングディレクター

風野正昭 Masaaki Kazeno

代表作 FFVII リメイク、FFVIII、FFIX、FFX、FFXII、FFXIII、メビウスFF

Q 完成までにもっとも時間がかかったキャラクターは？
A リバース＝セフィロスは、実際の制作期間が長かっただけでなく、作業開始前に原作のデザインを見て、どう表現するか考えることにも時間を使いました。ちなみに、ふたつある顔は、上はふだんのセフィロスを、下はセフィロスの闇の部分を感じられるよう表現しています。

Q 今作で新しく制作されたキャラクター、召喚獣、動物などで、もっとも思い入れがあるものはどれですか？
A はぐれチョコボです。開発中に、はぐれチョコボの大きさに対してさまざまな意見が出て、視認性とかわいらしさのバランスを取るためにサイズ変更を何度も行ないました。デザインについてはコチョコボが成長したあとの姿というイメージで、さらに成長するとおなじみのチョコボになる想定です。

Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。
A クラフト素材は、メニュー画面などでCGを表示することが締め切り直前に決定し、手分けして制作したのを覚えています。デザインを描き起こす時間もなく、「星の恵みとかは温泉の入浴剤のイメージで、しずく型のビンに粉末や液体を入れよう」などと話して決めました。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A 召喚獣やボスエネミーも見てほしいのですが、『コンドルフォート』のユニットにも注目してください。パーティメンバーのユニットは、デフォルメの世界観を出すために、バレットのガトリングガンの銃身を6本から4本に減らしたりするなどの工夫をしています。

! 自分だけが知っている本作の秘密

コスタ・デル・ソルで戦うセイザースネイルは、ボスのなかでボツ案が一番多い敵です。フジツボ型、ウミユリ型、イカ型など、未採用のラフ案が18個もあり、最終的に19個目のアンモナイト型が選ばれました。



メインキャラクターモデラー／リードキャラクターアーティスト

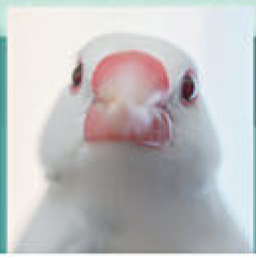
鈴木 大 Dai Suzuki

代表作 FFVII リメイク、FFXIII、メビウスFF、ザ・サード バースデイ、ラスト レムナント

Q パーティメンバーのコスチュームの制作で、楽しかった衣装や難しかった衣装はありますか？
A 『FFVII』の世界観だと鎧はなかなか出てこないので、『LOVELESS』でのバレットの衣装がフルアーマーだったのは新鮮でした。難しかったのは露出の多いコスチュームで、男女ともにいろいろと気をつけなければいけないことが多くて苦労しました。
Q 今作で新しく制作されたキャラクターや召喚獣などのモデルで、もっとも思い入れがあるものは？
A ディオみたいな思い切った筋肉キャラは、あまり作る機会がないので気に入っています。
Q 一番こだわって制作した部分は？
A 目のなかの虹彩は、あの複雑な形をスカルプト（※1）で制作しています。今作は目のアップが多いこともあり、力を入れた部分ですね。
Q プロデューサーやディレクターから受けて印象的だった指示は？
A クラウドたちの神羅兵の衣装は、最初はヘルメットを深くかぶらせていましたが、誰だかわかるように顔は見せてほしいと言われました。そのままだと、ルーファウスがクラウドを見つけられなかったのかもしれません。
Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A パーティメンバーが増えてにぎやかになったので、そのやりとりを楽しんでください。いろいろなクエストをやって、サブキャラクターも見てもらいたいですね。

! 自分だけが知っている本作の秘密

反神羅であるバレットの心情を踏まえて、バレットの水兵衣装に付いている神羅ロゴのワッペンを外すべきかどうかを検討しました。結論として「神羅憎しで一度は取ろうとしたかもしれないが、変装だから我慢して着るのでは」となり、付けたままにしています。



モンスターデザイン＆キャラクターアートワーク

藪本裕子 Yuko Yabumoto

代表作 ——

Q 今回のモンスターデザインのコンセプトは？
A 「原作らしさ＋ゲーム性＋リアル＋ファンタジー」です。設定の変更などにより例外もありますが、基本的にこれらの要素が欠けないようにしています。
Q 一番こだわって制作した部分は？
A ウロコや羽毛などのディテールです。とくにウロコは多くのモンスターにありますが、種族ごとに形状や質感の特徴を変えました。また、原作の印象から外れ過ぎない程度に、色味のバリエーションも増やしています。
Q オリジナル版の要素でとくに意識した部分は？
A 当時のグラフィックでは気にならなかった点も、リアルにすると違和感が出てしまうことがあります。キキキアチョのお腹の漢字などがそうですが、愛すべき特徴なので、あきらめずに今回の世界観へ落としこみました。
Q 開発中の忘れられない思い出を教えてください。
A 完成したアートはほかのスタッフにも見える形で共通の場所へ登録するのですが、ランドウォーム系3種の名前と姿が2度ほどシャッフルされ、そのたびにこんがらがりながら登録名とアートを差しかえていました。
Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A ぜひエネミーレポートでモンスターの姿をじっくり見てください。クラウドの居場所に応じてレポートを開いたときのライティングが変わり、暗めの場所だと発光部分が目立って格好よくなったりするのでオススメです。

! 自分だけが知っている本作の秘密

チョコボストップに誘導してくれるはぐれチョコボは、空を飛ぶコチョコボと地面を走る親チョコボのミッシングリンクとしてデザインしています。かわいさを優先して、顔はコチョコボ寄りになりました。親子で趾（足の指）の本数がちがうのは、「地面を走りはじめた影響で1本が退化していく途中」というイメージです。



アニメーションディレクター（バトル）

山地裕之 Hiroyuki Yamaji

代表作 FFXIII、メビウスFF、ロマンシング サガ -ミンストレルソング-

Q 今作から追加された連携アビリティを制作するさいに意識していた点はありますか？
A カメラ演出のあるものはどれも格好よくハデな作りにするという方針で、連携アビリティもその枠組みで作りはじめました。ハデさの順番は「リミット技Lv.1<リミット技Lv.2≦連携アビリティ<リミット技Lv.3」のイメージです。しかし、いくつか進めていくうちに、「格好いい」だけではこれだけの数の連携アビリティを差別化するのは難しくなってくると感じて、方針転換を考えました。その結果が、「格好いい＋楽しい＋おもしろい」などの組み合わせによってそのキャラクターらしさを大きく出すという方向性で、テーマとしては「化学反応」という言葉がしっくりきます。心をこめて制作したので、すべて見ていただけるとうれしいです。
Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか？
A ミスリルゴーレムでは、胴体を構成する岩が弱体化によってフワフワしたりバラバラになったりと、状況に応じて物理的な挙動の切りかえを行ないました。ミスリルゴーレムのモデルは200以上のパーツに分解できるようになっており、必要な箇所にボーン（骨組み）を入れて動かせるようにしています。モーションも、バラバラにできることを利用した格好いいものに仕上がっていますので、じっくり観察しながら戦ってみてください。

! 自分だけが知っている本作の秘密

バレットのリミット技Lv.3の『サテライトビーム』は、オリジナル版でLv.4だった『カタストロフィ』が前作で登場ずみなので、それよりも強く見えるように、大地の声を聞いたりロケットパンチを撃ったりするネタを考えていました。残念ながらすべてボツとなりましたが、あきらめるのもくやしいので、ロケットパンチに切りかえられる仕組みを内部にこっそり残しています。

※1……ポリゴンモデルを彫刻のように造形する手法

INDEX



アニメーションディレクター(レベル)

長塚拓幸 Hiroyuki Nagatsuka

代表作 FFVII リメイク、FFXIII、FFXV、ディシディア デュオデシムFF

Q 今回のアニメーションの制作方針を教えてください。

A 個性豊かなキャラクターたちが旅をする作品なので、アニメーションにも個性が出るように心がけました。

Q 移動中のアクションが増えて大変だった点は?

A パーティメンバー全員分のモーションを作成しないといけないことが、単純に大変でした。アクションが1種類増えるたびに、作るモーションがキャラクターの数だけ増えますからね。とくにレッドXIIIとケット・シーは、体型が規格外なのでレギュレーションを合わせるのに苦労しました。次回作ではシドとヴィンセントの分も作らないといけないですね……。

Q とくに気に入っているモーションは?

A 泳ぎモーションです。「フィールドを探索しているときに泳げたほうがうれしくないですか?」と聞かれて「うれしいですね」と答えてしまった結果、作ることになりました。全員分の泳ぎモーションを用意するのは苦労しましたが、グラスランドエリアの川でみんなが泳いでいる姿は気持ちよさそうで絵になるなと思います。

Q プロデューサーやディレクターから受けて印象的だった指示は?

A 「レッドXIIIがチョコボに乗るときは動物っぽいポーズにしないでくれ」ですね。この指示がなかったら、「おすわり」のポーズで鞍の上にすわって口で手綱をくわえていたと思います。現在の、身を乗り出して前足で手綱をつかむポーズは変なかわいさがありますが、発売前から話題になっていて驚きました。

! 自分だけが知っている本作の秘密

プレイヤーがどんなに手荒にバギーを運転しても平然とすわって景色を眺めているクラウドたちですが、岩に乗り上げたりしてありえないくらい車体が傾くと、さすがの彼らも座席にしがみつきます。



アニメーションディレクター(イベント)

内島康雅 Yasumasa Uchijima

代表作 FFVII リメイク、FFXV、FF零式、ディシディアFF、キングダム ハーツII

Q キャラクターごとに設定されていた動作の特徴やクセなどはありましたか?

A クラウドの感情が動いた瞬間には、ちょっとしたしぐさをさせています。とくに、クールを装いながらも、はにかんだり照れたりしたときに感情がもれてしまう感じを、肩や指のこまかい動きで表現しました。

Q 街の人たち(NPC)を表現するうえで、気をつけていた点はありますか?

A 街の人が作り出す雰囲気によって、プレイヤーがはじめて訪れたときに新鮮な気持ちを感じられるようにすることです。たとえば陽気な人がいたり、裏路地には悪そうな人がいたり、船の上でヨガをする人がいたりと、思わず探索してみたくなるように心がけました。

Q とくに気に入っているモーションは?

A ベグ盗賊団のワチャワチャ感のあるモーションです。彼らはちょっとマヌケで笑えるキャラクターなのですが、当初はシンプルなモーションにしていたため、どうもおもしろさが足りませんでした。そこで、イスやプラカードなどの小道具を集めて、それらをネタにドタバタした動きを考えたんです。さらにクラウドとからませることで、塩対応のクラウドと騒がしい盗賊団の掛け合いがすれちがいコントのようになり、ワチャワチャした感じを表現できました。ぜひ調査レポートやクエストを遊んでベグ盗賊団でクスッと笑ってほしいです。

! 自分だけが知っている本作の秘密

クラウドがサボテンダーのポーズをとるシーンは、最初のアイデアでは手だけ真似していました。それだとおもしろさがあまり伝わらなかったので、両足もポージングさせ、さらに手を上下に振らせたところ、急にサボテンダーらしさが出たんです。クールなクラウドとのギャップに、スタッフ一同爆笑しました。



リードテクニカルアーティスト

浜田真裕 Masahiro Hamada

代表作 FFVII リメイク、FFXII、FFXIII、FFXV、キングスグレイブ FFXV

Q 「テクニカルアーティスト」とは、具体的にどのような作業を行なうのか教えてください。

A 立ち位置としてはデザイナーとプログラマーのあいだにいて、橋渡し的な役割をする仕事です。たとえば、デザイナーからの要望を受けてツールの開発や業務効率化のためのパイプラインを提案・構築したり、ゲーム実装に大きく関わる案件についてはプログラマーと相談して、どのように進めるか判断したりしていました。

Q テクニカルアーティストとして重要な技術・スキルは何でしょうか?

A いろいろありますが、業務の性質として他チームからの要望や不具合などの修正・調整に関する相談を受けることが多いので、「現在の状況と相手のやりたいことを正確に把握し、それを解決するための手段をできるだけ多く考えて、最善なものを選ぶ」という流れを明確にイメージし、迅速に実行するスキルがあると良いです。

Q 今回の開発作業でもっとも心がけていた点は?

A 今回だけではありませんが、連絡のレスポンスを早くするのはとくに優先すべきことのひとつとしています。開発スタッフの人数が多く、誰かひとりが「あとでいいか」と連絡をあとまわしにするとバタフライ効果で波及して大惨事になりかねない(そんな光景を何度も見てきた)ので、そうならないように意識しました。

! 自分だけが知っている本作の秘密

バギーには、こまかいギミックをたくさん実装しました。サスペンション部分のスプリングやショックアブソーバーなどは、実際の車の挙動を参考に調整しているので、ぜひ目を凝らして見てください。ほかにも、ワイパー、ウィンカーレバー、アクセルペダル、スピードメーターなども動くように作ったのですが、残念ながらゲーム中で動かす機会はありませんでした。



SECTION 6

ITEM

アイテム

アイテムの基礎知識

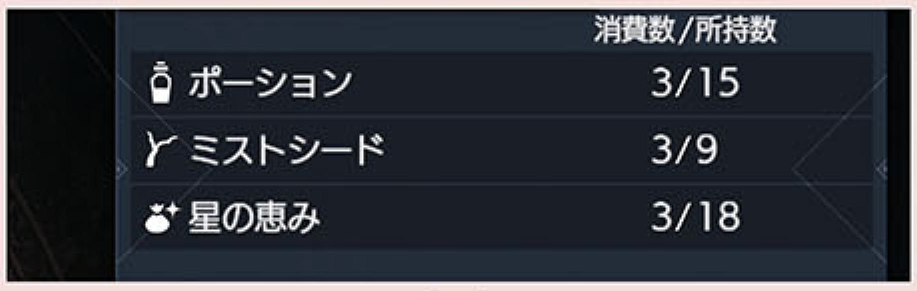


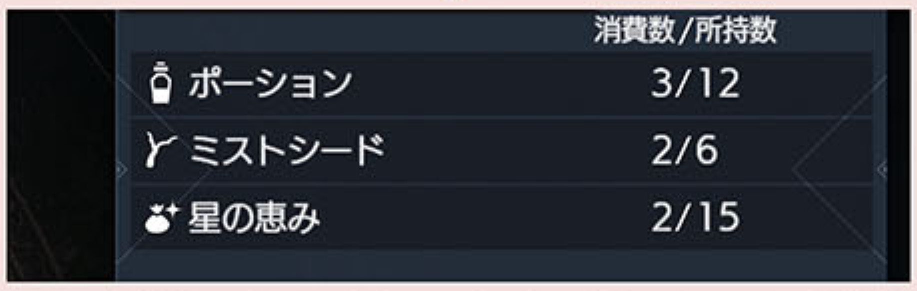
アイテムクラフト

CHAPTER 2でブロードからクラフト端末を受け取ったあとは、アイテムクラフト(以下「クラフト」)が行なえる。クラフトを利用すれば、消費アイテムや装備品などを作り出したり、特定の防具やアクセサリを改造して性能を高めたりすることが可能だ。クラフトを行なうにはレシピと材料が必要なので、それぞれ左下の表の方法で集めよう。なお、クラフトチップが埋まっている発掘スポットは、各ワールドエリアのライフスポットをいくつか解析すれば場所が判明する。

クラフトに必要なレシピと材料の入手方法

種類	入手方法
レシピ	大半のものは、下記の2種類の方法で入手できる ● クラフトレベルを上げる ● 発掘レポートの調査場所でクラフトチップを発掘する(→P.338～403)
材料	おもな材料となるクラフト素材は、下記の3種類の方法で入手する(下記のほか、「チョコボでお宝探し」などで手に入ることがある)。防具やアクセサリの改造では、クラフト素材のほかに、ベースになる装備品も必要 ● フィールドなどで拾う ● 敵を倒したり、敵から盗んだりする ● 各地のチョコボショップで購入する





↑消費アイテムをクラフトする場合のみ、2回目以降の作成では一部素材の必要数が減る。

クラフトレベル

各アイテムをはじめて作成するとアイテムの種類に応じたクラフト経験値を獲得でき、経験値が規定の値までたまればクラフトレベルが上がる。大半のアイテムは、クラフトレベルが特定の値以上でないと作成できないので、できるだけ多くの種類のアイテムを作成していくのがオススメだ。なお、アイテムごとの必要なクラフトレベルや獲得する経験値などは、P.528～530のクラフトレシピリストを参照。



←現在のクラフトレベルやレベルアップに必要な経験値(EXP)は、画面の中央付近に表示されている。

クラフトレベルごとに必要なクラフト経験値

クラフトレベル	必要なクラフト経験値	
	累計	つぎのレベルまで
1	0	20
2	20	30
3	50	60
4	110	120
5	230	120
6	350	100
7	450	230
8	680	270
9	950	310
10	1260	170
11	1430	270
12	1700	370
13	2070	440
14	2510	370
15	2880	570
16	3450	1500
17	4950	――

武器のアップグレード

キャラクターのレベルが上がるか、スキルブックを手に入れると、SP（スキルポイント）を獲得できる。SPの獲得量の合計が増えて武器レベルがアップするにつれて（右の表を参照）、それぞれの武器が強化されていき、攻撃力が上がったり新たな武器スキル（→P.531～533）を習得したりできるのだ。習得した武器スキルは、各キャラクターのマテリアセット画面（または「UPGRADE WEAPONS」）でセットしよう。



⬆武器を選ぶときにオプションボタンを押すと、設定した方針に沿って武器スキルが自動的にセットされる「武器強化オート設定」を利用可能。

武器レベルごとに必要なSP獲得量

武器レベル	必要なSP獲得量	
	累計	つぎのレベルまで
1	0	25
2	25	15
3	40	30
4	70	40
5	110	45
6	155	45
7	200	135
8	335	105
9	440	―

武器レベルが上がったときの武器の強化内容の例

- 武器スキルを習得する
- セットできる武器スキルの数が増える（※1）
- マテリア穴の数が増えたりマテリア穴が連結されたりする
- 装備時の物理攻撃力と魔法攻撃力の上昇量がアップする

※1……どの武器も、武器レベルが4と6と8になったときに増える

ショップ

世界各地のショップでは、アイテムの売買ができる。それぞれの店で購入できる商品の特徴はカテゴリごとに異なっており（表1を参照）、武器などは物語が進むにつれて販売される種類が増えていくのだ。また、ギルで売買する通常のショップのほかに、トレード通貨などをアイテムと交換できる特殊な店もある（表2を参照）。



⬆自動販売機では、消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリアを購入できるほか、通常よりも安いセール品も個数限定で販売されている。

表1 通常のショップで販売されるアイテムの種類の特徴

カテゴリ	販売されるアイテムの特徴
武器、カードパック、クラフト素材、チョコボの装具品	すべてのワールドエリアで品ぞろえは共通。メインストーリーの進行に応じて、新たなものが販売されるようになる
防具	ワールドエリアごとに別々のものが販売されている
アクセサリ、マテリア、消費アイテム	基本的に、品ぞろえは同じワールドエリア内では共通。物語であとに訪れるエリアほど、新たなものが追加されていく

表2 ショップのおもな種類

名前	おもな商品のカテゴリ	消費するもの	詳細
武器屋	武器、防具、アクセサリ	ギル	P.534
アイテム屋	消費アイテム、カードパック	ギル	P.534
自動販売機	防具、アクセサリ、マテリア、消費アイテム	ギル	P.534
チョコボショップ	クラフト素材	ギル	P.534
	チョコボの装具品	黄金の羽根	P.585
モーグリショップ	スキルブック、貴重なアクセサリ	モーグリメダル	P.462
チャドリー（マテリア開発）	貴重なマテリア	エリアデータ解析度	P.335
ゴールドポイント交換所	貴重なクラフト素材、スキルブック、収集品	ゴールドポイント	P.486

クラフトレシピリスト

※「必要なクラフトチップ」では、アイテム名の「クラフトチップ：」を省略している
※「必要レベル」は作成に必要なクラフトレベルを、「入手経験値」は初回作成時に獲得できるクラフト経験値を示す
※「必要なクラフト素材」の[ ]内は、2回目以降の作成時に必要な数を示す

名前	必要なクラフトチップ	必要レベル	入手経験値	必要なクラフト素材
▼消費アイテム				
ポーション	──	1	10	セージ×10[5]、星の恵み×3[2]
ハイポーション	──	5	50	セージ×20[10]、パールジンジャー×5[2]、ケモノの骨×3[2]、星の実り×3[2]
メガポーション	──	9	90	オレガノ×10[5]、セージ×5、星の神秘×3[2]
ギガポーション	──	13	130	セイントルーシェ×10[5]、オレガノ×10[5]、セージ×10[5]、星の啓示×3[2]
エクスポーション	──	15	150	セイントルーシェ×30[20]、オレガノ×30[20]、セージ×30[20]、星の啓示×3[2]
ミックスポーション	──	3	30	ポーション、エーテル、星の恵み×3[2]
ミックスハイポーション	──	7	70	ハイポーション、エーテル、星の実り×3[2]
ミストポーション	──	2	20	ポーション×3、ミストシード×3[2]、星の恵み×3[2]
ミストハイポーション	──	6	60	ハイポーション×3、ミストシード×3[2]、星の実り×3[2]
ミストメガポーション	──	10	100	メガポーション×3、ミストシード×3[2]、星の神秘×3[2]
ミストギガポーション	──	14	140	ギガポーション×3、ミストシード×3[2]、星の啓示×3[2]
エーテル	──	6	60	セージ×30[20]、ケモノの爪×10[5]、エーテルオニオン×5[3]、星の実り×5[3]
ハイエーテル	──	12	120	オレガノ×10[5]、星魔石×5[2]、エーテルオニオン×5[3]、星の祝福×5[3]
エーテルドライ	──	14	140	スターピース、星魔石×10[5]、エーテルオニオン×10[5]、星の啓示×5[3]
フェニックスの薬	──	2	20	マジカルパウダー×5[3]、パールジンジャー×2[1]、ケモノの爪×2[1]
毒消し	──	1	10	セージ×5[3]、月桂樹の葉×3[2]、パールジンジャー×3[2]
眠気覚まし	──	1	10	マジカルパウダー×3[2]、月桂樹の葉×2[1]、ケモノの爪×2[1]
やまびこえんまく	──	2	20	ミストシード×3[2]、月桂樹の葉×2[1]、マジョラム×2[1]
興奮剤	──	10	100	マジカルパウダー×3[2]、ケモノの爪×3[2]、星の祝福×2[1]
鎮静剤	──	12	120	マジカルパウダー×3[2]、月桂樹の葉×3[2]、星の祝福×2[1]
金の針	──	7	70	砂金×3[2]、月桂樹の葉×3[2]、パールジンジャー×5[3]、星の恩恵
乙女のキッス	──	12	120	眠気覚まし、フェニックスの薬、砂金、星の神秘×2[1]
万能薬	アイテムエキスパート	12	5	エーテルオニオン、砂金×2、オレガノ×5[3]、星の祝福×2
スピードドリンク	アイテムエキスパート	13	5	オレガノ×6[4]、エーテルオニオン×3[2]、星の啓示×2[1]
ざぶとん	ざぶとん	2	5	セージ×4[2]、マジョラム×2[1]
星の実り	サイコチャーム	5	5	星の恵み×3、セージ×5
星の恩恵	うらみのマフラー	7	5	星の実り×3、セージ×5、パールジンジャー×3
星の神秘	モルボルスフィア	9	5	星の恩恵×3、オレガノ×5
星の祝福	邪竜の指輪	11	5	星の神秘×3、オレガノ×5、パールジンジャー×3
星の啓示	闘争の胸章	13	5	星の祝福×3、セイントルーシェ×5
▼防具				
カッパーガード	──	3	30	鉄鉱×30、星の恵み×5
木霊のアミュレット	──	3	30	ウッドティンバー×20、メロウオーク×10、星の恵み×5
セイラーガード	──	5	50	鉄鉱×50、星の実り×5
金珊瑚のアミュレット	──	5	50	ウッドティンバー×40、コンドルスギ×10、星の実り×5
フォートレスガード	──	7	70	亜鉛鉱×30、星の恩恵×5
幻惑のアミュレット	──	7	70	古木の樹皮×20、シカモアの木×10、星の恩恵×5
アロイガード	──	9	90	亜鉛鉱×50、星の神秘×5
魔女のアミュレット	──	9	90	古木の樹皮×40、ゴンガマツ×10、星の神秘×5

名前	必要なクラフトチップ	必要レベル	入手経験値	必要なクラフト素材
コマンダーガード	―	11	110	クロム鉱×30、星の祝福×5
冥界のアミュレット	―	11	110	神木の心材×20、バオバブの木×10、星の祝福×5
グロリアスガード	―	13	130	クロム鉱×50、星の啓示×5
世界樹のアミュレット	―	13	130	神木の心材×40、トネリコの木×10、星の啓示×5
▼防具改造				
カッパーガード改	防具改造キット1	3	5	カッパーガード、メドウチタン×5
ハードバングル改	防具改造キット2	3	5	ハードバングル、ケモノの皮×5
ボーンブレス改	防具改造キット2	3	5	ボーンブレス、ケモノの骨×5
木霊のアミュレット改	防具改造キット1	3	5	木霊のアミュレット、メロウオーク×8、ウッドティンバー×5
セイラーガード改	防具改造キット3	5	5	セイラーガード、トルマリン×5、メドウチタン×5
エレファバングル改	防具改造キット4	5	5	エレファバングル、ケモノの皮×10
ワイルドブレス改	防具改造キット4	5	5	ワイルドブレス、ケモノの骨×10
金珊瑚のアミュレット改	防具改造キット3	5	5	金珊瑚のアミュレット、コンドルスギ×8、メロウオーク×8、ウッドティンバー×5
フォートレスガード改	防具改造キット5	7	5	フォートレスガード、アメジスト×5、トルマリン×5、メドウチタン×5
アビスバングル改	防具改造キット6	7	5	アビスバングル、魔獣の上皮×5
メガロブレス改	防具改造キット6	7	5	メガロブレス、魔獣の背骨×5
幻惑のアミュレット改	防具改造キット5	7	5	幻惑のアミュレット、シカモアの木×8、コンドルスギ×8、古木の樹皮×5
アロイガード改	防具改造キット7	9	5	アロイガード、モスアゲート×5、アメジスト×5、トルマリン×5
アウトローバングル改	防具改造キット8	9	5	アウトローバングル、魔獣の上皮×10
クロコダイルブレス改	防具改造キット8	9	5	クロコダイルブレス、魔獣の背骨×10
魔女のアミュレット改	防具改造キット7	9	5	魔女のアミュレット、ゴンガマツ×8、シカモアの木×8、古木の樹皮×5
コマンダーガード改	防具改造キット9	11	5	コマンダーガード、クリムゾンタイト×5、モスアゲート×5、アメジスト×5
ロードスターバングル改	防具改造キット10	11	5	ロードスターバングル、魔獣の上皮×15
スネイルブレス改	防具改造キット10	11	5	スネイルブレス、魔獣の背骨×15
冥界のアミュレット改	防具改造キット9	11	5	冥界のアミュレット、バオバブの木×8、ゴンガマツ×8、神木の心材×5
グロリアスガード改	防具改造キット11	13	5	グロリアスガード、ムーンストーン×5、クリムゾンタイト×5、モスアゲート×5
ガルムバングル改	防具改造キット12	13	5	ガルムバングル、魔獣の上皮×20
ヴァルヴァトスブレス改	防具改造キット12	13	5	ヴァルヴァトスブレス、魔獣の背骨×20
世界樹のアミュレット改	防具改造キット11	13	5	世界樹のアミュレット、トネリコの木×8、バオバブの木×8、神木の心材×5
▼アクセサリ				
パワーリスト	―	4	40	ケモノの皮×10、鉄鉱×5
防弾チョッキ	―	4	40	鉄鉱×10、ケモノの皮×5
イヤリング	―	4	40	鉄鉱×10、ルビー
タリスマン	―	4	40	鉄鉱×10、メドウチタン×5
フルパワーリスト	―	8	80	魔獣の上皮×10、亜鉛鉱×5
サバイバルベスト	―	8	80	亜鉛鉱×10、魔獣の上皮×5
プラチナイヤリング	―	8	80	亜鉛鉱×10、エメラルド
いにしえのお守り	―	8	80	亜鉛鉱×10、アメジスト×5
モルボルスフィア	モルボルスフィア	10	5	ルビー×2、エメラルド×2、サファイア×2、モルボルグレートのツル
星のペンダント	アクセサリエキスパート	6	5	亜鉛鉱×10、アメジスト×4、トルマリン×2
ハチマキ	アクセサリエキスパート	6	5	魔獣の上皮×5、マジョラム×10
守りのブーツ	アクセサリエキスパート	6	5	鉄鉱×10、ミスリル鉱石×2、ケモノの皮×10
闘争の胸章	闘争の胸章	12	5	魔獣の上皮×8、ムーンストーン×5、クリムゾンタイト×3、キングズーのハネ
邪竜の指輪	邪竜の指輪	14	5	クリムゾンタイト×10、エメラルド×3、ジャバウォックのツノ
フラタニティピアス	フラタニティピアス	4	5	ケツァルコアトルの爪、鉄鉱×3、メドウチタン×10
サイコチャーム	サイコチャーム	6	5	マインドフレアの宝冠、エメラルド、トルマリン×5

次ページへつづく

クラフトレシピリスト(つづき)

名前	必要なクラフトチップ	必要レベル	入手経験値	必要なクラフト素材
ジュエルリング	状態異常耐性アクセサリ	10	5	モスアゲート×5、サファイア、ミスリル鉱石
ホワイトケープ	状態異常耐性アクセサリ	10	5	ケモノの皮×5、魔獣の上皮×8、モスアゲート×5
セーフティビット	セーフティビット	12	5	ミスリル鉱石×2、ルビー×2、サファイア×2
うらみのマフラー	うらみのマフラー	8	5	魔獣の上皮×3、マジョラム×2、トンベリキングのマント
海賊王の羅針盤	海賊王の羅針盤	1	5	パイレーツレリックα、パイレーツレリックβ、パイレーツレリックγ、パイレーツレリックδ
源氏の小手	源氏シリーズ	16	500	魔獣の上皮×5、ケツァルコアトルの凶爪、モルボルグレートの腐ツル、海賊王のもくず×6
源氏の耳飾り	源氏シリーズ	16	500	トネリコの木×5、マインドフレアの闇冠、ジャバウォックの極ツノ、海賊王のもくず×6
源氏の指輪	源氏シリーズ	16	500	ムーンストーン×10、トンベリキングの呪マント、キングズーの白銀ハネ、海賊王のもくず×6
精霊のピアス	——	5	50	ミスリル鉱石×2、フェニックスの尾×2
ヒールチョーカー	ヒールチョーカー	12	5	クロム鉱×5、ミスリル鉱石×3、ルビー
▼アクセサリ改造				
ハイパワーリスト	アクセサリビギナー	4	5	パワーリスト、鉄鉱×5
防弾チョッキ弐型	アクセサリビギナー	4	5	防弾チョッキ、ケモノの皮×5
マジカルイヤリング	アクセサリビギナー	4	5	イヤリング、ルビー×2
フォースタリスマン	アクセサリビギナー	4	5	タリスマン、エメラルド×2
フルストロングリスト	アクセサリマエストロ	10	5	フルパワーリスト、亜鉛鉱×5
コンバットアーマー	アクセサリマエストロ	10	5	サバイバルベスト、魔獣の上皮×5
ソーサラーイヤリング	アクセサリマエストロ	10	5	プラチナイヤリング、エメラルド×2
セトラのお守り	アクセサリマエストロ	10	5	いにしえのお守り、ルビー×2
フラタニティピアス改	アクセサリマスター	15	5	フラタニティピアス、海賊王のもくず、ゴールドのツメ、ダークマターオーブ×4
サイコチャーム改	アクセサリマスター	15	5	サイコチャーム、海賊王のもくず、ゴールドの宝冠、ダークマターオーブ×4
うらみのマフラー改	アクセサリマスター	15	5	うらみのマフラー、海賊王のもくず、ゴールドのマント、ダークマターオーブ×4
モルボルスフィア改	アクセサリマスター	15	5	モルボルスフィア、海賊王のもくず、ゴールドのツル、ダークマターオーブ×4
邪竜の指輪・改	アクセサリマスター	15	5	邪竜の指輪、海賊王のもくず、ゴールドのツノ、ダークマターオーブ×4
闘争の胸章・改	アクセサリマスター	15	5	闘争の胸章、海賊王のもくず、ゴールドのハネ、ダークマターオーブ×4
▼だいじなもの				
ボイラーバルブ	ボイラーバルブ	5	5	鉄鉱×2、亜鉛鉱×2、アメジスト×2
バードトラップ	バードトラップ	6	5	セージ×5、ミストシード×3、マジョラム×3
伝説の撒き餌	伝説の撒き餌	14	5	モルボルグレートのツル、ジャバウォックのツノ、パールジンジャー×5、エーテルオニオン×5
風車のギア	風車のギア	4	5	ケツァルコアトルの爪、鉄鉱×2、メドウチタン、ケモノの骨×5



武器スキルリスト

※それぞれの武器スキルをどの武器で使用できるかは、P.542～555を参照

名前	効果	そのスキルを利用できるキャラクター
最大HPアップ+200	最大HPが200上がる	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
最大MPアップ+3	最大MPが3上がる	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
物理攻撃力アップ+20	物理攻撃力が20上がる	クラウド、バレット、ティファ、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
物理防御力アップ+50	物理防御力が50上がる	クラウド
魔法攻撃力アップ+20	魔法攻撃力が20上がる	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
クリティカル率アップ+5%	クリティカル率が5%上がる	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、ユフィ、ケット・シー
クリティカルダメージアップ+10%	クリティカル発生時のダメージ量が10%増える	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、ユフィ、ケット・シー
炎属性攻撃アップ	炎属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える	エアリス、ユフィ
氷属性攻撃アップ	氷属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える	エアリス、ユフィ
雷属性攻撃アップ	雷属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える	エアリス、ユフィ
風属性攻撃アップ	風属性の攻撃で与えるダメージ量が10%増える	エアリス、ユフィ
武器アビリティ強化+5%	武器アビリティで与えるダメージ量が5%増える	クラウド、バレット、ティファ、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
リミット技強化+10%	リミット技で与えるダメージ量や回復量が10%増える	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
『たたかう』強化+5%	『たたかう』などの■ボタンによる攻撃で与えるダメージ量が5%増える	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
部位破壊の攻撃力アップ	敵の部位を攻撃したときに与えるダメージ量が5%増える	クラウド、ティファ、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
フルマジックパワー	MPが満タンだと、グラビデ系以外の魔法で与えるダメージ量が10%増える	クラウド
被HP回復量アップ+25%	バトル中、自分に対するHPの回復量が25%増える	バレット、レッドXIII、ケット・シー
与HP回復量アップ+10%	バトル中、自分の行動によるHPの回復量が10%増える	ティファ、エアリス、ユフィ、ケット・シー
物理ガード強化	物理攻撃をガードしたときに受けるダメージ量が5%減る	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ケット・シー
魔法ガード強化	魔法攻撃をガードしたときに受けるダメージ量が5%減る	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ
被バフ効果時間アップ	自分に発生した強化効果の持続時間が25%長くなる	クラウド、バレット、ティファ、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
与バフ効果時間アップ	自分が発生させた強化効果の持続時間が25%長くなる	クラウド、エアリス、レッドXIII、ケット・シー
与デバフ効果時間アップ	敵に発生させた弱体化効果の持続時間が25%長くなる	クラウド、エアリス、ユフィ、ケット・シー
武器アビリティATBリターン	武器アビリティ使用時のATBゲージの消費量の5%がもどってくる	クラウド、バレット、ティファ、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
連携アタックアップ	連携アクションと連携アビリティで与えるダメージ量が10%増える	クラウド、バレット、ティファ、ユフィ、ケット・シー
ガードリミット	攻撃をガードしたときのリミットゲージの増加量が10%増える	クラウド、バレット
バーストリミット	敵をバーストしたときのリミットゲージの増加量が10%増える	クラウド、ティファ
バーストヒール	敵をバーストしたときに、自分のHPが最大値の15%、MPが最大値の10%回復する	クラウド、バレット、レッドXIII
ATB増加量ボーナス	各種アクションを行なったり攻撃をガードしたりしたときのATBゲージの増加量が10%増える	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
MP回復スピードアップ	バトル中のMPの回復速度が10%上がる	クラウド、バレット、ティファ、エアリス、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー

次ページへつづく

武器スキルリスト(つづき)

名前	効果	そのスキルを利用できるキャラクター
リミットゲージ増加量アップ+10%	リミットゲージの増加量が10%増える	クラウド、バレット、レッドXIII
攻撃魔法MP消費量ダウン	ダメージを与える魔法(グラビデ系をのぞく)のMP消費量が10%減る	バレット、ティファ、レッドXIII、ケット・シー
回復魔法MP消費量ダウン	バトル中、『かいふく』マテリアで使える魔法のMP消費量が10%減る	クラウド、バレット、ティファ、レッドXIII、ケット・シー
キルドレイン	自分の攻撃で敵を倒すと、自分のHPが最大値の5%回復する	クラウド
ダメージアスピル	自分がダメージを受けると、自分のMPが「受けたダメージ量÷自分の最大HP×30」回復する	クラウド、バレット、レッドXIII
武器アビリティクリティカル率アップ	武器アビリティを使ったときのクリティカル率が10%上がる	クラウド、バレット、ティファ、ユフィ、ケット・シー
『ぞくせい』マテリア効果アップ	『ぞくせい』マテリアによる追加ダメージ量が10%増える	バレット、ティファ、ユフィ
戦闘開始時ATBボーナス	バトル開始時にATBゲージが100増加する	バレット、ティファ、レッドXIII、ユフィ、ケット・シー
ATBリミット	ATBゲージを消費したときに、リミットゲージが「消費したATBゲージの段階数×7.5(ATBゲージが3段階のときは「段階数×5」)」増える	バレット、エアリス、ユフィ、ケット・シー
マジックリミット	魔法を使ったときに、リミットゲージが消費MPと同じ量だけ増える	ティファ、エアリス、ユフィ、ケット・シー
ラストリーヴ	HPが残り2以上だと、HPがゼロになるダメージを受けてもHPが1残る(即死の効果は防げない)。1回のバトルで1度だけ有効	クラウド、エアリス
ジャストガードATBボーナス	攻撃をジャストガードしたときのATBゲージの増加量が100増える	ユフィ
ジャストガードでリジェネ	攻撃をジャストガードしたときに、自分にリジェネ状態(30秒間)が発生する	ユフィ
ブレイブモード『強撃』連続回数アップ	『強撃』の2段目で攻撃をくり返せる時間が7.8秒長くなる	クラウド
ブレイブモードカウンター強化	ブレイブモード時のカウンター攻撃で与えるダメージ量が15%増える	クラウド
ブレイブモード攻撃強化	『強撃』で与えるダメージ量が10%増える	クラウド
ブレイブモード防御力アップ	ブレイブモード中、物理防御力と魔法防御力が10%上がる	クラウド
『ぶっぱなす』強化	『ぶっぱなす』で与えるダメージ量が15%増える	バレット
『ぶっぱなす』バーストドレイン	バースト中の敵に『ぶっぱなす』で攻撃したときに、自分のHPが与えたダメージ量の3%回復する	バレット
『ぶっぱなす』集中力アップ	『ぶっぱなす』の動作中にひるみにくくなる(キープ値が60になる)	バレット
『ぶっぱなす』でプロテス	『ぶっぱなす』を使ったあとに、自分にプロテス状態(30秒間)が発生する	バレット
もっとぶっぱなす	『ぶっぱなす』のチャージ速度が25%上がる	バレット
ビッグリロード	『エネルギーリロード』によるチャージの残り時間の減少量が25%増える	バレット
バーストで『ぶっぱなす』チャージ	敵をバーストしたときに、『ぶっぱなす』のチャージの残り時間が18.5秒(最大値の半分)減る	バレット
『秘技』強化	固有アビリティで与えるダメージ量が15%増える	ティファ
『秘技』バーストドレイン	バースト中の敵に固有アビリティで攻撃したときに、自分のHPが与えたダメージ量の3%回復する	ティファ
ザンガン流精神統一	バトル開始時に50%の確率で『ザンガン流精神統一』(『秘技解放』と同じ効果)が発動する	ティファ
ザンガン流の達人	『秘技解放』の効果時間が50%長くなる	ティファ
ザンガン流パワーアップ	『秘技解放』の効果中、攻撃力が5%(1段階目)または10%(2段階目)上がる	ティファ
ザンガン流不屈の闘志	戦闘不能状態から回復したときに、『ザンガン流精神統一』が発動する	ティファ
『テンペスト』強化	『テンペスト』で与えるダメージ量が15%増える	エアリス
『アスピル』MP吸収量アップ	『アスピル』でMPを吸収する量が25%増える	エアリス

名前	効果	そのスキルを利用できるキャラクター
マジカルサーバント エクステンド	マジカルサーバントの出現時間が25%長くなる	エアリス
魔法陣ワープの達人	『魔法陣ワープ』のチャージ時間が2秒短くなる	エアリス
魔法陣エクステンド	魔法陣の出現時間が25%長くなる	エアリス
『ドレインバイト』 HP吸収量アップ	『ドレインバイト』でHPを吸収する量が30%増える	レッドXIII
リベンジゲージ 増加量アップ	攻撃をガードしたり各種アクションを行なったりしたときのリベンジゲージの増加量が20%増える	レッドXIII
リベンジエクステンド	リベンジモードの効果時間が20%長くなる	レッドXIII
リベンジ発動時HP回復	リベンジモード発動時にHPが「魔法攻撃力×2」回復する	レッドXIII
リベンジリザレクション	戦闘不能状態から回復したときに、リベンジゲージが最大値の50%増加する	レッドXIII
『スピンカウンター』強化	『スピンカウンター』で与えるダメージ量が15%増える	レッドXIII
ぬすんでブレイブ	敵からアイテムを盗んだときに、自分にブレイブ状態(30秒間)が発生する	ユフィ
手裏剣の達人	『手裏剣投げ』による手裏剣の滞空時間が25秒長くなる	ユフィ
ラッキーライダー	モーグリに乗っているときに運が100上がる	ケット・シー
モーグリアタッカー	モーグリが与えるダメージ量が10%増える	ケット・シー
モーグリディフェンダー	モーグリが受けるダメージ量が15%減る	ケット・シー
モーグリタンク	ケット・シーのかわりにモーグリが敵に狙われやすくなる	ケット・シー

知識のマテリア ひとつの武器で複数習得できる武器スキル

武器スキルのなかには、ひとつの武器で2〜3個重複して習得できるものがある。そういった武器スキルを同時に複数セットすれば、効果が重なって威力がアップするのだ。2個以上同時に習得できる武器スキルの例を下の表にまとめたので、活用したい能力があるときに参考にしてほしい。

ひとつの武器で2個以上習得できる武器スキルの例

※( )内は、習得する武器レベルを表す

武器スキル名	その武器スキルを複数習得できる武器
クリティカル率アップ+5%	クリスタルソード(1、8)、ソリッドバズーカ(3、7)、ヤールングレイプ(2、5)、イーグルハンター(3、7)、レッドメガホン(4、8)
クリティカルダメージアップ+10%	クリスタルソード(1、7、9)、ソリッドバズーカ(2、8)、ヤールングレイプ(3、7)、イーグルハンター(4、6)、レッドメガホン(3、7)
武器アビリティ強化+5%	バスターソード(1、7)、ミスリルカラー(2、7)
武器アビリティ クリティカル率アップ	クリスタルソード(2、6)
与バフ効果時間アップ	ワイザーロッド(4、8)、ブリーシンガメン(6、9)

武器スキル名	その武器スキルを複数習得できる武器
ブレイブモード 『強撃』連続回数アップ	シルキーセイバー(1、6)
もっとぶっぱなす	ハイキャリバー(5、8)
ザンガン流の達人	ドラゴンクロー(1、7)
『アスピル』 MP吸収量アップ	エンプレスロッド(2、8)
マジカルサーバント エクステンド	ガードロッド(1、8)、プリズムロッド(1、5、7)
リベンジゲージ 増加量アップ	シルバーカラー(1、6)、ブリーシンガメン(1、8)
モーグリディフェンダー	エコーメガホン(1、8)
ラッキーライダー	レッドメガホン(1、5)

ショップリスト

※ギルで売買できるショップを掲載している。それ以外のショップはP.527を参照

ショップごとのデータ

※各ショップでは、「共通の販売品のカテゴリー」のアイテム(詳細はP.538～539の「共通の販売品」を参照)と「特別な販売品」が売られている
※「価格」の「×○個」は在庫の数を、「⬇」はお買い得アイテムであることを示す

ショップ名	共通の販売品のカテゴリー	特別な販売品	
		名前	価格
▼グラスランドエリア：カーム			
武器屋	武器、防具、アクセサリ	――	――
アイテム屋	消費アイテム、カードパック、マテリア	――	――
▼グラスランドエリア			
自動販売機(オリバー農場)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ざぶとん	100(×1個)⬇
		ハードバングル	500(×1個)⬇
グリン牧場 自動販売機	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ざぶとん	100(×1個)⬇
		マテリア『ぬすむ』	100(×1個)⬇
グリン牧場 チョコボショップ	クラフト素材、チョコボの装具品(→P.585)	――	――
トゥロンのカードショップ ※各カードの販売時期は、下記コラムを参照	カードパック	カード095：イフリート	500(×1個)
		カード098：タイタン	500(×1個)
		カード099：クジャタ	500(×1個)
		カード100：オーディン	500(×1個)
		カード101：フェニックス	500(×1個)
		カード103：アレクサンダー	500(×1個)
		カード105：バハムート改	500(×1個)
		カード106：ギルガメッシュ	500(×1個)
		カード108：デブチョコボ	500(×1個)
		カード115：ボトムスウェル	500(×1個)
▼グラスランドエリア：ミスリルマイン			
自動販売機(グラスランド連絡口)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ハイポーション	100(×3個)⬇
自動販売機(休憩所跡)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)⬇
		フェニックスの尾	100(×1個)⬇
自動販売機(地下段丘)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ハイポーション	100(×2個)⬇
		ボーンブレス	500(×1個)⬇
自動販売機(作業通路)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)⬇
		フェニックスの尾	100(×1個)⬇

知識のマテリア　トゥロンのカードショップには貴重なカードが入荷される

グラスランドエリアのクエスト❷「奪われたレアカード」を進めるとトゥロンのカードショップが利用可能になり、非常に珍しいレジェンドのカードの一部を購入できる。販売されるカードは物語の進行に応じて増えていくほか、全ワールドエリアの調査レポートをほぼ完了させれば、「106:ギルガメッシュ」が入荷されるのだ(右の表を参照)。



トゥロンのカードショップでの各カードの販売時期

名前	販売時期
カード095：イフリート	CHAPTER 7以降(※1)
カード098：タイタン	最初から
カード099：クジャタ	CHAPTER 9でゴンガガエリアを訪れたあと
カード100：オーディン	CHAPTER 11以降
カード101：フェニックス	CHAPTER 4以降
カード103：アレクサンダー	CHAPTER 7以降
カード105：バハムート改	CHAPTER 10以降
カード106：ギルガメッシュ	ミドルオーシャンの調査レポート2～4をクリアしたあと(→P.410)
カード108：デブチョコボ	最初から
カード115：ボトムスウェル	CHAPTER 7以降(※1)

※1……CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会で入手できなかった場合にのみ購入可能

ショップ名	共通の販売品のカテゴリー	特別な販売品	
		名前	価格
▼ジュノンエリア			
ガボン牧場 自動販売機	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	マテリア『かぜ』	100(×1個)↓
ガボン牧場 チョコボショップ	クラフト素材、チョコボの装具品(→P.585)	―	―
自動販売機(岬の灯台)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
		エレファバングル	800(×1個)↓
▼ジュノンエリア:アンダージュノン			
武器屋	武器、防具、アクセサリ	―	―
よろず屋	消費アイテム、カードパック、マテリア	―	―
▼ジュノンエリア:サイドジュノン			
自動販売機	消費アイテム、カードパック、防具、アクセサリ、マテリア	ハイポーション	100(×3個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
▼ジュノンエリア:ジュノン			
武器屋	武器、防具	―	―
アイテム屋	消費アイテム	エーテル	500
マテリア屋	マテリア	―	―
アクセサリ屋	アクセサリ	―	―
自動販売機(エルジュノン連絡口)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ハイポーション	100(×3個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
自動販売機(格納庫)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
▼ジュノンエリア:連絡船 第八神羅丸			
自動販売機(二等客室)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	フェニックスの尾	100(×1個)↓
		ワイルドブレス	800(×1個)↓
自動販売機(ロイヤルラウンジ 1F)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
カードショップ	カードパック	―	―
自動販売機(機関室)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
		やまびこえんまく	25(×3個)↓
▼コレルエリア:コスタ・デル・ソル			
アイテム屋(ポートサイド)	(「特別な販売品」に記載したアイテムのみが売られている)	ハイポーション	300
		エーテル	500
		スピードドリンク	1000
アイテム屋(ウエストコースト)	(「特別な販売品」に記載したアイテムのみが売られている)	ポーション	50
		ハイポーション	300
		フェニックスの尾	300
		毒消し	80
		鎮静剤	100
		ざぶとん	250
		防弾チョッキ	800
		タリスマン	800
		いにしえのお守り	1600(×1個)
		精霊のピアス	500
アイテム屋(イーストコースト)	(「特別な販売品」に記載したアイテムのみが売られている)	眠気覚まし	80
		やまびこえんまく	100
		興奮剤	100
		手榴弾	80
		徹甲手榴弾	500
		ファイアカクテル	400
		パワーリスト	800
		イヤリング	800
		プラチナイヤリング	1600(×1個)
武器屋	武器、防具	―	―
アクセサリ屋	アクセサリ	―	―
マテリア屋	マテリア	―	―
カードショップ	カードパック	―	―
自動販売機(プライベートビーチ/※2)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓

※2……CHAPTER 6の「実験ショー」でのみ利用可能

次ページへつづく

ショップ名	共通の販売品のカテゴリー	特別な販売品	
		名前	価格
▼コレルエリア：北部			
チョコボショップ	クラフト素材、チョコボの装具品(→P.585)	チョコボレンタルパス	300(×1個)
▼コレルエリア：コレル山			
自動販売機(登山口)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×3個)↓
自動販売機(魔晄炉建設拠点跡 中層)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
▼コレルエリア：コレル炭坑			
自動販売機(鉄道管理棟 2F)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
		メガロブレス	1000(×1個)↓
自動販売機(鉄道管理棟 4F)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
		金の針	30(×2個)↓
自動販売機(炭坑鉄道 渓谷線)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
▼コレルエリア：北コレル			
武器屋	消費アイテム、カードパック、武器、防具、アクセサリ	――	――
マテリア屋	マテリア	――	――
▼コレルエリア：コレル南採炭場跡			
自動販売機(中央採炭場)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×1個)↓
▼コレルエリア：ゴールドソーサー			
自動販売機(バトルスクエア)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
自動販売機(マッスルコロシアム／※1)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ハイエーテル	500(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
▼コレルエリア：アンダーソーサー			
武器屋	武器	エリクサー	3000(×1個)
アイテム屋	消費アイテム、カードパック	――	――
カードショップ	カードパック	――	――
チョコボショップ	クラフト素材、チョコボの装具品(→P.585)	――	――
▼コレルエリア：南部			
自動販売機(砂漠の牢獄)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
▼ゴンガガエリア			
自動販売機(バムブ浅瀬)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×3個)↓
ゴンガガ港 アイテム屋	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	――	――
▼ゴンガガエリア：ゴンガガ村			
武器屋	武器、防具、アクセサリ	――	――
よろず屋	消費アイテム、カードパック、マテリア	――	――
チョコボショップ	クラフト素材、チョコボの装具品(→P.585)	――	――
▼ゴンガガエリア：ゴンガガ魔晄炉			
自動販売機(資材搬入口)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×3個)↓
		アウトローバングル	1500(×1個)↓
自動販売機(連絡通路)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
		クロコダイルブレス	1500(×1個)↓
自動販売機(魔晄炉管制棟 屋上)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
▼コスモエリア			
キママ牧場 自動販売機	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
キママ牧場 チョコボショップ	クラフト素材、チョコボの装具品(→P.585)	――	――
▼コスモエリア：コスモキャニオン			
武器屋	武器、防具	――	――
アイテム屋	消費アイテム、カードパック	――	――
アクセサリ屋	アクセサリ	――	――
マテリア屋	マテリア	――	――

※1……CHAPTER 12の「ブレイクタイム」でのみ利用可能で、共通の販売品の品ぞろえはニブルエリアのショップと同じ

ショップ名	共通の販売品のカテゴリー	特別な販売品	
		名前	価格
▼コスモエリア：ギ族の洞窟			
自動販売機(畏怖の岩穴)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×3個)↓
		ロードスターバングル	1700(×1個)↓
自動販売機(悲憤の廊下)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
▼コスモエリア：ギ族の里			
自動販売機	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
▼ニブルエリア			
チョコボ御殿 チョコボショップ	クラフト素材、チョコボの装具品(→P.585)	―	―
▼ニブルエリア：ニブルヘイム(現在)			
よろず屋	消費アイテム、カードパック、武器、防具、アクセサリ	―	―
▼ニブルエリア：ニブル山(現在)			
自動販売機(グンスラー川 岸壁)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
自動販売機(ニブル魔晄炉 外周)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
		ヴァルヴァトスブレス	2000(×1個)↓
▼ニブルエリア：神羅屋敷			
自動販売機(前庭)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×3個)↓
自動販売機(換気制御場 1F)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
		ガルムバングル	2000(×1個)↓
自動販売機(機密保管室)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
自動販売機(物置部屋)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
		ハイエーテル	500(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
▼ノースウッドエリア			
自動販売機(ノースウッド港)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
▼ノースウッドエリア：古代種の神殿			
自動販売機(無常の祠)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ギガポーション	300(×2個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
自動販売機(決別の柱)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
自動販売機(星命の泉)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
自動販売機(地異の回廊)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
自動販売機(行交いの場)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ギガポーション	300(×2個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
自動販売機(救済の祭壇)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ギガポーション	300(×2個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
自動販売機(誘いの道)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	メガポーション	200(×2個)↓
自動販売機(滅星の回廊)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ギガポーション	300(×2個)↓
		エーテル	100(×1個)↓
		フェニックスの尾	100(×1個)↓
▼ノースウッドエリア：忘らるる都			
自動販売機	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	ギガポーション	300(×3個)↓
		ハイエーテル	500(×2個)↓
		フェニックスの尾	100(×2個)↓
		エリクサー	1000(×1個)
▼ニブルエリア：ニブルヘイム(過去)(※2)			
自動販売機	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
▼ニブルエリア：ニブル山(過去)(※2)			
自動販売機(グンスラー川 岸壁)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓
自動販売機(試掘調査場 2F)	消費アイテム、防具、アクセサリ、マテリア	エーテル	100(×1個)↓

※2……チャプターセレクトでCHAPTER 1を選択したときのみ利用可能で、共通の販売品の品ぞろえはノースウッドエリアの自動販売機と同じ

共通の販売品

※表内では、CHAPTERを「CH」と表記している
※「○○エリア以降」は、そのエリアと、それ以降にメインストーリーで訪れるエリアを示す
※武器は、宝箱から入手している場合は売り切れになる
※カードパックについては、アイテム名の「カードパック：」を省略している

名前	価格	販売場所
▼武器(クラウド用)		
シルキーセイバー	3000	各地
ルーンブレード	5000	各地(CH6以降)
フォースイーター	7500	各地(CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
クリスタルソード	10000	各地(CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
ボルケーノスパーダ	12500	各地(エンディング後)
ストリームブレイカー	15000	各地(エンディング後)
▼武器(バレット用)		
ハイキャリバー	3000	各地(CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
エネミーランチャー	5000	各地(CH8以降)
ハードバルカン	7500	各地(CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
ソリッドバズーカ	12500	各地(CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
ラウドシャウト	15000	各地(エンディング後)
▼武器(ティファ用)		
シルフィハンド	3000	各地(CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
カイザーナックル	5000	各地(CH6以降)
タイガーファング	10000	各地(CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
クリスタルグラブ	12500	各地(エンディング後)
ヤールングレイプ	15000	各地(エンディング後)
▼武器(エアリス用)		
タイムレスロッド	3000	各地(CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
エンプレスロッド	5000	各地(CH6以降)
ウィザードロッド	7500	各地(CH8以降)
ワイザーロッド	10000	各地(CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
ガンバンテイン	15000	各地(エンディング後)
▼武器(レッドXIII用)		
リベリオンカラー	3000	各地(CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
アメジストカラー	7500	各地(CH8以降)
ゴールドカラー	10000	各地(CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
マジックカラー	12500	各地(CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
ブリーシンガメン	15000	各地(エンディング後)
▼武器(ユフィ用)		
ツインヴァイパー	5000	各地(CH8以降)
イーグルハンター	7500	各地(CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
クリスタルクロス	12500	各地(エンディング後)
風魔手裏剣	15000	各地(エンディング後)
▼武器(ケット・シー用)		
レッドメガホン	5000	各地(CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
エコーメガホン	7500	各地(CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
クリスタルメガホン	10000	各地(CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
ゴールドメガホン	12500	各地(エンディング後)

名前	価格	販売場所
▼防具		
ハードバングル	1500	グラスランドエリア
ボーンブレス	1500	グラスランドエリア
エレファバングル	2500	ジュノンエリア
ワイルドブレス	2500	ジュノンエリア
アビスバングル	3500	コレルエリア
メガロブレス	3500	コレルエリア
アウトローバングル	4500	ゴンガガエリア
クロコダイルブレス	4500	ゴンガガエリア
ロードスターバングル	5500	コスモエリア
スネイルブレス	5500	コスモエリア
ガルムバングル	6500	ニブルエリア以降
ヴァルヴァトスブレス	6500	ニブルエリア以降
▼アクセサリ		
パワーリスト	800	各地
フルパワーリスト	1600	コスモエリア以降(※1)
防弾チョッキ	800	各地
サバイバルベスト	1600	コスモエリア以降(※1)
イヤリング	800	各地
プラチナイヤリング	1600	コスモエリア以降(※1)
タリスマン	800	各地
いにしえのお守り	1600	コスモエリア以降(※1)
星のペンダント	1500	コレルエリア以降
ハチマキ	1500	コレルエリア以降
精霊のピアス	500	各地
▼マテリア		
かいふく	600	各地
ちりょう	1500	コレルエリア以降
そせい	3000	コレルエリア(南部)以降
ほのお	500	各地
れいき	500	各地
いかずち	500	各地
かぜ	500	各地
どく	1500	ジュノンエリア以降
ふうじる	3000	ゴンガガエリア以降
じかん	5000	コスモエリア以降
しょうめつ	3000	ゴンガガエリア以降
バリア	1500	コレルエリア以降
こうげきバフ	2000	コレルエリア以降
ぼうぎょバフ	2000	コレルエリア以降
デバフこうげき	2000	ゴンガガエリア以降
デバフぼうぎょ	2000	ゴンガガエリア以降
たいせい	3000	コスモエリア以降
チャクラ	300	各地
みやぶる	500	各地
いのり	500	コスモエリア以降
ぬすむ	500	各地
HPアップ	2000	各地
MPアップ	2000	ゴンガガエリア以降
ラッキー	2000	ジュノンエリア以降
アイテムたつじん	1000	ジュノンエリア以降
ガードきょうか	1500	コレルエリア以降
ジャストガードきょうか	300	各地

※1……コスモエリアのキママ牧場をのぞく

名前	価格	販売場所
▼消費アイテム		
ポーション	50	各地
ハイポーション	300	ジュノンエリア以降
メガポーション	700	ゴンガガエリア以降
ギガポーション	1400	ノースウッドエリア
フェニックスの尾	300	各地
毒消し	80	各地
眠気覚まし	80	ジュノンエリア以降
やまびこえんまく	100	第八神羅丸、コレルエリア以降
金の針	100	コレルエリア以降(※2)
乙女のキッス	150	ゴンガガ魔晄炉、コスモエリア以降
ざぶとん	250	各地
▼クラフト素材		
マジカルパウダー	200	各地
鉄鉱	100	各地(CH4以降)
メドウチタン	300	各地(CH4以降)
トルマリン	500	各地(CH7以降)
亜鉛鉱	400	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
アメジスト	700	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
砂金	350	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
モスアゲート	900	各地(CH10以降)
クロム鉱	700	各地(CH11以降)
クリムゾンタイト	1100	各地(CH11以降)
星魔石	10000	各地(CH11以降)
ムーンストーン	1300	各地(エンディング後)
ミスリル鉱石	1000	各地(エンディング後)
月桂樹の葉	100	各地
ミストシード	150	各地
ウッドティンバー	100	各地(CH4以降)
メロウオーク	300	各地(CH4以降)
コンドルスギ	500	各地(CH7以降)
古木の樹皮	400	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
シカモアの木	700	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
ゴンガマツ	900	各地(CH10以降)
神木の心材	700	各地(CH11以降)
バオバブの木	1100	各地(CH11以降)
トネリコの木	1300	各地(エンディング後)
セージ	40	各地

※2……コスタ・デル・ソルをのぞく

名前	価格	販売場所
パールジンジャー	100	各地
マジョラム	80	各地
オレガノ	150	各地(CH10以降)
セイントルーシェ	300	各地(エンディング後)
ケモノの皮	150	各地(CH4以降)
魔獣の上皮	400	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
ケモノの骨	200	各地(CH4以降)
魔獣の背骨	500	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
ケモノの爪	250	各地
星の恵み	50	各地(CH4以降)
エーテルオニオン	250	各地(CH7以降)
星の実り	100	各地(CH7以降)
星の恩恵	200	各地(CH9でゴンガガエリアを訪れたあと)
星の神秘	400	各地(CH10以降)
星の祝福	800	各地(CH11以降)
星の啓示	1600	各地(エンディング後)
▼カードパック		
サプレスライオット	500	各地
ワイルドルフィアン	500	各地
フューリーリッパー	500	各地(CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
クレイジードライバー	500	各地(ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」クリア後)
パイレーツプレデター	500	各地(CH6以降)
ミステリービースト	500	各地(CH7で北コレルを訪れたあと)
ジャイアントスイング	500	各地(CH8以降)
フォレストシークレット	500	各地(CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
ワンダーストレンジャー	500	各地(CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
ファントムゲイザー	500	各地(CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
マッドバスター	500	各地(CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
アグリーカーニバル	500	各地(CH12以降)
エンシェントキーパー	500	各地(エンディング後)
ヘルガーディアン	500	各地(エンディング後)
伝説のタークス	500	各地(CH12でキーストーンを奪われたあと)
ラストヴィランズ	500	各地(エンディング後)






アイテムリスト

広大な世界を旅する本作では、登場するアイテムも800種類近くと非常に多い。以降のリストで効果や入手方法を確認し、目当てのものを手に入れていこう。

リストの見かた

※基本的に、カテゴリーごとにメインメニューの「ITEMS」での並び順で掲載

武器

ルー❶レード
武器アビリティ　ディス❷ー


❸

武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●●●●	19	56	1	●物理攻撃力アップ+20 ●魔法攻撃力アップ+20
2	●●●●	19	56	1	●部位破壊の攻撃力アップ
3	●●●●	19	56	1	●連携アタックアップ
4	●●●●	23	6❹	2	●バーストヒール
5	●●●●	29	87	2	●ブレイブモード攻撃強化
6	●●●●	37	110	3	●ATB増加量ボーナス
7	●●●●●	44	132	3	●フルマジックパワー
8	●●●●●●	53	158	4	●リミット技強化+10%
9	●●●●●●	63	189	4	●ダメージアスピル

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
バスターソード	初クラウドの初期装備
シルキーセイバー	宝グラスランドエリア(→P.343)　店各地の武器屋など(3000ギル)
ルーンブレード	宝ジュノン港(→P.179)　店各地の武❺など(5000ギル／CH6以降)
フォースイーター	宝アンダーソーサー(→P.376)　店各❺武器屋など(7500ギル／CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
クリスタルソード	宝ゴンガガ魔晄炉(→P.238)　店各地の武器屋など(10000ギル／CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
ボルケーノスパーダ	宝ニブル山(→P.274)　店各地の武器屋など(12500ギル／エンディング後)
ストリームブレイカー	宝古代種の神殿(→P.306)　店各地の武器屋など(15000ギル／エンディング後)

防具

名前	グレード	マテリア穴	物理防御力	魔法防御力	入手方法
メガ❶ノス 買350❻売1750	V	●●●	15	32	店コレルエリアの武器屋や自動販売機　サブ「ラン・ワイルド」タイムアタック(中級ランク)　初ユフィの初❺備
フォートレスガード改 買—— 売2000	V改	●● ❼	26	26	作成クラフトレベル7以上

アクセサリ

名前	効果	入手方法
パワ❶スト 買800❻売400	力が5%上がる	店各地の自動販売機など　作成クラフトレベル4以上　初クラウドの初期装❺
ハイパワーリスト 買—— 売500	力が5%、最大HPが250上がる ❽	作成クラフトレベル4以上

マテリア

▼魔法マテリア、コマンドマテリア、独立マテリア、召喚マテリア

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	使えるようになる魔法
かい❶く 買600 売30❻2400	HPを回復する魔法❽る	★1	0	300	ケアル
		❾	30❿	450	ケアルラ⓫
		★3	750	450	リジェネ
		★4	1200	——	ケアルガ
	ステータス⓬大MP+2%				
	入手方法❺各地の自動販売機など　サブ「バトルシミュレーター」【エリア解析】グラスランドの解析Lv.1[★　初クラウドの初期装備				

▼支援マテリア

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
た❶い 買300 売15❻6000	組にしたマテリアに❽する弱体化効果の持続時間が短くなる(即死❽生確率が下がる)	★1	0	2500	持続時間の減少率：25%
		❾	250❿	7500	持続時間⓭率：50%
		★3	10000	——	持続時間の減少率：100%
	組にできるマテリ⓮態変化を発生させる魔法が使える魔法マテリア(バリアをのぞく)、しょうめつ				
	ステータ⓬—				
	入手方法❺コスモエリア以降の自動販売機など　宝ゴンガガエリア(→P.381)　サブジュノンエリアのクエ❺「蒼穹の夢」、「ピアノ演奏」バレットのテーマ[★2]				

スキルブック

名前		入手方法
剣技指南書❶	第12巻	レポ【HARD】コスモエリアのシークレットレポートでジャバウォックを倒す
	第13巻	初【HARD】CH11でローチェを倒す
	第14巻	初【HARD】CH❺でセフィロスを倒す
	第15巻	サブ「バトルシミュレーター」【レジェンド】クラウド vs 黄鉄の戦士
	第16巻	サブ「バトルシミュレーター」【レジェンド】英雄の条件

ウェア

名前	入手方法
オーシャン❶コボ	店コスタ・デル・ソル(5000ギル／CH7❺)　初CH6でアモール❺ド：クラウドと交換する

クラフトチップ

名前	作成可能になるアイテム	入手方法
クラフトチップ：防具改造キ❶1	カッパーガード改、大雪のアミュレット改 ⓯	レポグラスランドエリア：発掘レポート1 ❺
クラフトチッ❶：防具改造キット2	ハードバングル改、ボーンブレス改	レポグラスランドエリア：発掘レポート2

クラフト素材

名前	レアリティ	その素材を使うアイテム	入手方法
鉄❶ 買100❻売20	⓰	カッパーガード、セイラーガード、パワーリスト、防弾チ❼ッキ、イヤリング、タリスマン、守⓱ーツ、フラタニティピアス、ハイパワーリスト、ボイラーバルブ、風車のギア	店チョコボショップ(CH4以降)　宝ミスリルマイン：トロッコ軌❺　盗各地　盗オーク(倒す、盗む)　初チ❺ボでお宝探し(グラスランドエリア)

チョコボの装具品

名前	入手方法
神羅式大型鳥用メット	サブチョコボショップ(黄金の羽根×2と交換する)
神羅式大❶用プレート	サブ❺コボショップ(黄金の羽根×2と交換する)
神羅式大型鳥用プロテクター	サブチョコボショップ(黄金の羽根×2と交換する)

消費アイテム

名前	効果	入手方法
ポー❶ン 買50❻売25	味方ひとりのHPを350回復する	店各地の自動販売機など　盗神羅ボックス(コレルエリアまで)　作成クラフトレベル❺以上　初初期所持品
ハイポーション 買300 売150	味方ひとりのHPを700回復する ❽	店ジュノンエリア以降の自動❺売機など　盗神羅ボックス(ジュノン港～ニブルエリア)　作成クラフトレベル5以上

トレード通貨

名前	解説	入手方法
モーグリ❶	モーグリショップ⓲クセサリやスキルブックなどと交換	宝グラスランドエリア：グリン牧場　盗神羅ボックス、モーグリボックス(通信塔❺置かれている箱)　サブモーグリショップ、「❺・デ・チョコボ」第1&第2&第3訓練場(初級ランク)

だいじなもの

名前	入手方法
ギザールの野菜 ❶	初CH2の「クリンの店」でクリンから受け❺る
クラフト端末	初CH2の「❺の逃亡劇」で宿屋までもどる

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

❶**名前**……アイテムの名前。DLCは、追加コンテンツか特典アイテムとしてのみ入手できることを示す。

❷**武器アビリティ**……装備したときに使用できる武器アビリティ(→P.95～116)。

❸**外見**……アイテムの外見(一部のもののみ掲載)。

❹**武器レベルごとのデータ**……武器レベル(→P.527)に応じてアップグレードされるマテリア穴、攻撃力、武器スキル。実際のゲーム中では確認が難しい武器レベルのデータも掲載している。「スキル数」は、セット可能な武器スキルの数を表す。

❺**入手方法**……アイテムのおもな入手方法。マークの意味は以下のとおり。「○○エリア以降」は、そのエリアと、それ以降にメインストーリーで訪れるエリアで入手できることを示す。

- 店…そのアイテムを販売している通常のショップ(P.534～539のショップリストに掲載されている店)。一部のものは1個しか購入できない
- 宝…そのアイテムが入った宝箱がある場所
- 拾…そのアイテムを拾える場所。神羅ボックスや鉱石など、破壊できるオブジェクトから手に入る場所も含む
- 作成…そのアイテムをアイテムクラフトで作成するときに必要なクラフトレベル。クラフトレシピは、P.528～530を参照
- 敵…そのアイテムを入手できるエネミー。入手する方法を( )内に記載している。なお、盗める確率はキャラクターの運の値が高いほど上がるほか、盗むのに失敗した相手に再度仕掛けた場合は確率が1.5倍になる
- サブ…そのアイテムを入手できるサブイベントやミニゲーム
- レポ…そのアイテムを入手できるワールドレポート
- 他…上記以外の入手方法

❻**価格**……ショップで売買するときの価格(購入価格は、セール品ではないときの通常価格)。売却価格が「——」のものは売却できない。なお、マテリアの売却価格は、レベルが1上がるたびに2倍になる。

❼**防具の基本データ**……その防具のグレード(強さの目安を表す数字)、マテリア穴、防御力。

❽**効果**……装備したり使ったりしたときの効果。マテリアのセット時に使えるコマンドや消費アイテムのくわしい効果は、P.121～125の「共通バトルコマンド」を参照。

❾**レベル**……マテリアのレベル。

❿**AP**……マテリアのレベルを上げるのに必要なAP。

⓫**使えるようになる魔法**……そのレベルのマテリアを装備品にセットしたときに使えるようになる魔法の名前。

⓬**ステータス**……そのマテリアを装備品にセットしたときの各種ステータスの上昇量。

⓭**レベルによる変化**……そのマテリアのレベルに応じて変化する効果の内容。

⓮**組にできるマテリア**……連結穴で組にしたときに支援マテリアの効果が発揮されるマテリア。

⓯**作成可能になるアイテム**……そのクラフトチップを入手するとアイテムクラフトで作成できるようになるアイテム。

⓰**レアリティ**……そのクラフト素材のレアリティ。メインストーリーが進むにつれて、レアリティの高い素材がチョコボショップに入荷されていく。

⓱**その素材を使うアイテム**……アイテムクラフトで作成するときに、そのクラフト素材が必要になるアイテム。

⓲**解説**……用途の解説。

※アイテムリスト内では、CHAPTERを「CH」と表記している

知識のマテリア 貴重ながら2個以上手に入るアイテムもある

アイテムのなかには、入手できる個数がかぎられている貴重品も多い。その大半は1個ずつしか手に入らないが、右の表にまとめたアクセサリやマテリアは、2個以上入手可能だ。とくにマテリアは使い勝手が良いものばかりなので、ぜひ複数個手に入れて活用していこう。なお、入手数がかぎられているアイテムは、いずれも売却できないため、まちがって手放してしまう心配はない。



⬆個数限定のアイテムは、チャプターセレクトを行なっても再度入手することはできず、かわりにギルや別のものが手に入る。

個数限定かつ複数個手に入るアクセサリやマテリア

名前	入手できる数	詳細
リボン	2	P.562
カエルの指輪	7	P.562
ローチェくんキーホルダー	2(※1)	P.563
疾風のスカーフ	3	P.563
三日月チャーム	3	P.565
マテリア開発で入手できる一部のマテリア	2(※2)	P.335
APアップ	5	P.568
ぞくせい	3	P.568
マテリアバウンス	7	P.568
はんいか	3	P.568
フィジカル	2	P.572
マインド	2	P.572
せんせいこうげき	2	P.572

※1……難易度がHARD以外のときとHARDのときで1個ずつ入手可能
※2……『オートまほう』と『オート武器アビリティ』は「7」

武器(クラウド用) WEAPON／CLOUD

バスターソード

武器アビリティ バーストスラッシュ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-●	22	22	1	● 武器アビリティ強化＋5% ● 最大HPアップ＋200
2	●-●	30	30	1	● ブレイブモード攻撃強化
3	●-● ●	37	37	1	● MP回復スピードアップ
4	●-● ●	45	45	2	● 物理ガード強化
5	●-● ● ●	58	58	2	● 最大MPアップ＋3
6	●-● ●-●	73	73	3	● ラストリーヴ
7	●-● ●-● ●	88	88	3	● 武器アビリティ強化＋5%
8	●-● ●-● ● ●	105	105	4	● 最大HPアップ＋200
9	●-● ●-● ●-●	126	126	4	● リミット技強化＋10%

シルキーセイバー

武器アビリティ フラッシュフレイム



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ●	32	24	1	● ATB増加量ボーナス ● ブレイブモード「強撃」連続回数アップ
2	● ● ●	35	26	1	● 魔法攻撃力アップ＋20
3	● ● ●	43	31	1	● 武器アビリティATBリターン
4	● ● ● ●	52	38	2	● 物理攻撃力アップ＋20
5	●-● ● ●	67	49	2	● ATB増加量ボーナス
6	●-● ●-●	84	62	3	● ブレイブモード「強撃」連続回数アップ
7	●-● ●-● ●	101	75	3	● 被バフ効果時間アップ
8	●-● ●-● ● ●	121	89	4	● 物理攻撃力アップ＋20
9	●-● ●-● ●-●	145	107	4	● 武器アビリティATBリターン

ルーンブレード

武器アビリティ ディスオーダー



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ● ●	19	56	1	● 物理攻撃力アップ＋20 ● 魔法攻撃力アップ＋20
2	●-● ● ●	19	56	1	● 部位破壊の攻撃力アップ
3	●-● ● ●	19	56	1	● 連携アタックアップ
4	●-● ● ●	23	68	2	● バーストヒール
5	●-● ●-●	29	87	2	● ブレイブモード攻撃強化
6	●-● ●-●	37	110	3	● ATB増加量ボーナス
7	●-● ●-● ●	44	132	3	● フルマジックパワー
8	●-● ●-● ● ●	53	158	4	● リミット技強化＋10%
9	●-● ●-● ●-●	63	189	4	● ダメージアスピル

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
バスターソード	他 クラウドの初期装備
シルキーセイバー	宝 グラスランドエリア(→P.343) 店 各地の武器屋など(3000ギル)
ルーンブレード	宝 ジュノン港(→P.179) 店 各地の武器屋など(5000ギル／CH6以降)
フォースイーター	宝 アンダーソーサー(→P.376) 店 各地の武器屋など(7500ギル／CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
クリスタルソード	宝 ゴンガガ魔晄炉(→P.238) 店 各地の武器屋など(10000ギル／CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
ボルケーノスパーダ	宝 ニブル山(→P.274) 店 各地の武器屋など(12500ギル／エンディング後)
ストリームブレイカー	宝 古代種の神殿(→P.306) 店 各地の武器屋など(15000ギル／エンディング後)

フォースイーター

武器アビリティ 真ブレイブ解放



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━● ● ● ●	41	41	1	● 物理ガード強化 ● ブレイブモードカウンター強化
2	●━● ● ● ●	41	41	1	● ラストリーヴ
3	●━● ● ● ●	41	41	1	● 最大HPアップ＋200
4	●━● ● ● ●	41	41	2	● 回復魔法MP消費量ダウン
5	●━● ● ● ●	52	52	2	● キルドレイン
6	●━● ● ● ●	66	66	3	● ブレイブモード防御力アップ
7	●━● ●━● ●	79	79	3	● 物理防御力アップ＋50
8	●━● ●━● ● ●	95	95	4	● ガードリミット
9	●━● ●━● ●━●	113	113	4	● MP回復スピードアップ

クリスタルソード

武器アビリティ インフィニットエンド



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	（なし）	54	74	1	● クリティカル率アップ＋5% ● クリティカルダメージアップ＋10%
2	（なし）	54	74	1	● 武器アビリティクリティカル率アップ
3	（なし）	54	74	1	● 物理攻撃力アップ＋20
4	●	54	74	2	● 魔法攻撃力アップ＋20
5	● ●	54	74	2	● 武器アビリティ強化＋5%
6	● ● ●	62	84	3	● 武器アビリティクリティカル率アップ
7	● ● ● ●	75	101	3	● クリティカルダメージアップ＋10%
8	●━● ●━●	89	121	4	● クリティカル率アップ＋5%
9	●━● ●━● ●━●	107	145	4	● クリティカルダメージアップ＋10%

ボルケーノスパーダ

武器アビリティ 破暁撃



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ● ●	116	39	1	● 部位破壊の攻撃力アップ ● ブレイブモード防御力アップ
2	● ● ● ● ● ●	116	39	1	● ブレイブモード「強撃」連続回数アップ
3	● ● ● ● ● ●	116	39	1	● バーストリミット
4	● ● ● ● ● ●	116	39	2	● 魔法攻撃力アップ＋20
5	● ● ● ● ● ●	116	39	2	● 与バフ効果時間アップ
6	● ● ● ● ● ●	116	39	3	● 魔法ガード強化
7	●━● ● ● ● ●	132	44	3	● 最大HPアップ＋200
8	●━● ●━● ● ●	158	53	4	● 与デバフ効果時間アップ
9	●━● ●━● ●━●	189	63	4	● リミットゲージ増加量アップ＋10%

ストリームブレイカー

武器アビリティ 反撃の構え



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━● ●━● ●━●	86	99	1	● MP回復スピードアップ ● 『たたかう』強化＋5%
2	●━● ●━● ●━●	86	99	1	● 魔法攻撃力アップ＋20
3	●━● ●━● ●━●	86	99	1	● ブレイブモード「強撃」連続回数アップ
4	●━● ●━● ●━●	86	99	2	● 最大MPアップ＋3
5	●━● ●━● ●━●	86	99	2	● ブレイブモードカウンター強化
6	●━● ●━● ●━●	86	99	3	● バーストヒール
7	●━● ●━● ●━●	86	99	3	● 最大MPアップ＋3
8	●━● ●━● ●━●	100	116	4	● ダメージアスピル
9	●━● ●━● ●━●	120	139	4	● MP回復スピードアップ

武器(バレット用) WEAPON/BARRET

ガトリングガン

武器アビリティ フュエルバースト



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●	19	19	1	●『ぶっぱなす』集中力アップ ●最大HPアップ+200
2	●●	26	26	1	●『ぶっぱなす』強化
3	●●●	31	31	1	●武器アビリティ強化+5%
4	●━●●	38	38	2	●ATB増加量ボーナス
5	●━●●●	49	49	2	●ビッグリロード
6	●━●●●●	62	62	3	●魔法攻撃力アップ+20
7	●━●●━●●	75	75	3	●『ぶっぱなす』でプロテス
8	●━●●━●●●	89	89	4	●物理攻撃力アップ+20
9	●━●●━●●━●	107	107	4	●リミットゲージ増加量アップ+10%

ハイキャリバー

武器アビリティ エクストラマガジン



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━●●	36	12	1	●バーストで『ぶっぱなす』チャージ ●魔法攻撃力アップ+20
2	●━●●	38	13	1	●『ぶっぱなす』集中力アップ
3	●━●●	47	16	1	●最大HPアップ+200
4	●━●●●	57	19	2	●連携アタックアップ
5	●━●●●	74	25	2	●もっとぶっぱなす
6	●━●●━●	93	31	3	●魔法攻撃力アップ+20
7	●━●●━●●	112	37	3	●戦闘開始時ATBボーナス
8	●━●●━●●●	134	45	4	●もっとぶっぱなす
9	●━●●━●●━●	161	54	4	●ガードリミット

エネミーランチャー

武器アビリティ アバランチ魂



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●●●●	33	30	1	●最大HPアップ+200 ●『ぶっぱなす』でプロテス
2	●●●●	33	30	1	●物理ガード強化
3	●●●●	33	30	1	●被HP回復量アップ+25%
4	●●●●	40	36	2	●もっとぶっぱなす
5	●━●●●	52	47	2	●最大HPアップ+200
6	●━●●━●	65	59	3	●ガードリミット
7	●━●●━●●	79	71	3	●被バフ効果時間アップ
8	●━●●━●●●	94	85	4	●ダメージアスピル
9	●━●●━●●━●	112	102	4	●バーストヒール

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
ガトリングガン	他 バレットの初期装備
ハイキャリバー	宝 グラスランドエリア(→P.343) 店 各地の武器屋など(3000ギル/CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
エネミーランチャー	宝 コレル炭坑(→P.213) 店 各地の武器屋など(5000ギル/CH8以降)
ハードバルカン	宝 コレルエリア(→P.365) 店 各地の武器屋など(7500ギル/CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
ファフニール	サブ ゴンガガエリアのクエスト❶「武器に託す願い」
ソリッドバズーカ	宝 ギ族の洞窟(→P.258) 店 各地の武器屋など(12500ギル/CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
ラウドシャウト	宝 古代種の神殿(→P.312) 店 各地の武器屋など(15000ギル/エンディング後)

ハードバルカン

武器アビリティ エナジーアッパー



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-●	33	44	1	● 『ぶっぱなす』強化 ● 連携アタックアップ
2	●-● ●-●	33	44	1	● 武器アビリティATBリターン
3	●-● ●-●	33	44	1	● 最大MPアップ+3
4	●-● ●-●	33	44	2	● 最大HPアップ+200
5	●-● ●-●	42	57	2	● 『たたかう』強化+5%
6	●-● ●-●	53	71	3	● 物理攻撃力アップ+20
7	●-● ●-● ●	64	86	3	● 攻撃魔法MP消費量ダウン
8	●-● ●-● ● ●	76	103	4	● 回復魔法MP消費量ダウン
9	●-● ●-● ●-●	91	123	4	● MP回復スピードアップ

ファフニール

武器アビリティ ゼロレンジシュート



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ●	38	73	1	● 『ぶっぱなす』強化 ● 最大MPアップ+3
2	● ● ● ● ●	38	73	1	● 魔法ガード強化
3	● ● ● ● ●	38	73	1	● 物理攻撃力アップ+20
4	● ● ● ● ●	38	73	2	● バーストで『ぶっぱなす』チャージ
5	● ● ● ● ●	38	73	2	● リミット技強化+10%
6	●-● ● ● ●	43	84	3	● 『ぞくせい』マテリア効果アップ
7	●-● ●-● ●	52	101	3	● 最大MPアップ+3
8	●-● ●-● ● ●	62	120	4	● 物理攻撃力アップ+20
9	●-● ●-● ●-●	75	145	4	● ダメージアスピル

ソリッドバズーカ

武器アビリティ グランドブロウ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ● ●	72	59	1	● 『ぶっぱなす』集中力アップ ● ビッグリロード
2	● ● ● ● ● ●	72	59	1	● クリティカルダメージアップ+10%
3	● ● ● ● ● ●	72	59	1	● クリティカル率アップ+5%
4	● ● ● ● ● ●	72	59	2	● 『たたかう』強化+5%
5	● ● ● ● ● ●	72	59	2	● 『ぶっぱなす』バーストドレイン
6	● ● ● ● ● ●	72	59	3	● 武器アビリティクリティカル率アップ
7	●-● ● ● ● ●	82	67	3	● クリティカル率アップ+5%
8	●-● ●-● ● ●	98	80	4	● クリティカルダメージアップ+10%
9	●-● ●-● ●-●	118	96	4	● リミット技強化+10%

ラウドシャウト

武器アビリティ 魂の暴発



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-● ● ●	88	65	1	● もっとぶっぱなす ● ビッグリロード
2	●-● ●-● ● ●	88	65	1	● バーストで『ぶっぱなす』チャージ
3	●-● ●-● ● ●	88	65	1	● 『ぞくせい』マテリア効果アップ
4	●-● ●-● ● ●	88	65	2	● 武器アビリティATBリターン
5	●-● ●-● ● ●	88	65	2	● ATB増加量ボーナス
6	●-● ●-● ● ●	88	65	3	● 戦闘開始時ATBボーナス
7	●-● ●-● ● ●	88	65	3	● 物理攻撃力アップ+20
8	●-● ●-● ● ●	103	76	4	● リミットゲージ増加量アップ+10%
9	●-● ●-● ●-●	123	91	4	● ATBリミット

武器(ティファ用) WEAPON/TIFA

レザーグローブ

武器アビリティ かかと落とし



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-●	26	18	1	● ザンガン流の達人 ● ザンガン流パワーアップ
2	●-●	36	24	1	● 武器アビリティ強化+5%
3	●-● ●	44	30	1	● 最大HPアップ+200
4	●-● ●	54	36	2	● MP回復スピードアップ
5	●-● ● ●	70	46	2	● 物理攻撃力アップ+20
6	●-● ●-●	88	58	3	● 『たたかう』強化+5%
7	●-● ●-● ●	106	70	3	● 魔法攻撃力アップ+20
8	●-● ●-● ● ●	126	84	4	● 最大HPアップ+200
9	●-● ●-● ●-●	151	101	4	● 武器アビリティATBリターン

シルフィハンド

武器アビリティ トルネードダイブ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ●	32	25	1	● ATB増加量ボーナス ● 『秘技』強化
2	● ● ●	34	26	1	● MP回復スピードアップ
3	● ● ●	42	33	1	● ザンガン流不屈の闘志
4	● ● ● ●	51	40	2	● 『たたかう』強化+5%
5	●-● ● ●	66	51	2	● 回復魔法MP消費量ダウン
6	●-● ●-●	83	64	3	● 最大MPアップ+3
7	●-● ●-● ●	100	77	3	● 物理攻撃力アップ+20
8	●-● ●-● ● ●	120	92	4	● 魔法攻撃力アップ+20
9	●-● ●-● ●-●	144	111	4	● 攻撃魔法MP消費量ダウン

カイザーナックル

武器アビリティ ライズビート



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-●	67	15	1	● ザンガン流の達人 ● ザンガン流精神統一
2	●-● ●-●	67	15	1	● 魔法攻撃力アップ+20
3	●-● ●-●	67	15	1	● 最大HPアップ+200
4	●-● ●-●	81	18	2	● 魔法ガード強化
5	●-● ●-●	104	23	2	● 魔法攻撃力アップ+20
6	●-● ●-●	131	29	3	● 連携アタックアップ
7	●-● ●-● ●	158	35	3	● 最大MPアップ+3
8	●-● ●-● ● ●	189	42	4	● 部位破壊の攻撃力アップ
9	●-● ●-● ●-●	227	50	4	● バーストリミット

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
レザーグローブ	[他]ティファの初期装備
シルフィハンド	[宝]ミスリルマイン(→P.168) [店]各地の武器屋など(3000ギル/CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
カイザーナックル	[宝]連絡船 第八神羅丸(→P.189) [店]各地の武器屋など(5000ギル/CH6以降)
ドラゴンクロー	[サブ]『デザートラッシュ』ノーマルモード(上級ランク)
タイガーファング	[宝]ゴンガガ魔晄炉(→P.242) [店]各地の武器屋など(10000ギル/CH10でコスモキャニオンを訪れたあと)
クリスタルグラブ	[宝]ニブル山(→P.273) [店]各地の武器屋など(12500ギル/エンディング後)
ヤールングレイプ	[宝]古代種の神殿(→P.309) [店]各地の武器屋など(15000ギル/エンディング後)

ドラゴンクロー

武器アビリティ オーバードライブ



◇ 武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	(なし)	62	31	1	● ザンガン流の達人 ● 『秘技』強化
2	(なし)	62	31	1	● 物理攻撃力アップ+20
3	(なし)	62	31	1	● 『たたかう』強化+5%
4	●	62	31	2	● 魔法攻撃力アップ+20
5	● ●	80	39	2	● 武器アビリティ強化+5%
6	●-●	101	50	3	● ATB増加量ボーナス
7	●-● ●	121	60	3	● ザンガン流の達人
8	●-● ●-●	145	71	4	● 物理攻撃力アップ+20
9	●-● ●-● ●-●	174	86	4	● 武器アビリティATBリターン

タイガーファング

武器アビリティ 闘気スフィア



◇ 武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ●	58	46	1	● ザンガン流パワーアップ ● ザンガン流不屈の闘志
2	● ● ● ● ●	58	46	1	● 最大HPアップ+200
3	● ● ● ● ●	58	46	1	● 与HP回復量アップ+10%
4	● ● ● ● ●	58	46	2	● 物理攻撃力アップ+20
5	● ● ● ● ●	58	46	2	● MP回復スピードアップ
6	●-● ● ● ●	66	53	3	● 被バフ効果時間アップ
7	●-● ●-● ●	79	63	3	● 物理ガード強化
8	●-● ●-● ● ●	95	76	4	● 最大HPアップ+200
9	●-● ●-● ●-●	113	91	4	● 『秘技』バーストドレイン

クリスタルグラブ

武器アビリティ 秘技解放・破



◇ 武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ● ● ● ●	46	92	1	● 『秘技』強化 ● 物理攻撃力アップ+20
2	●-● ● ● ● ●	46	92	1	● 『ぞくせい』マテリア効果アップ
3	●-● ● ● ● ●	46	92	1	● 最大MPアップ+3
4	●-● ● ● ● ●	46	92	2	● 戦闘開始時ATBボーナス
5	●-● ● ● ● ●	46	92	2	● 最大MPアップ+3
6	●-● ● ● ● ●	46	92	3	● リミット技強化+10%
7	●-● ● ● ● ●	53	106	3	● 物理攻撃力アップ+20
8	●-● ●-● ● ●	63	126	4	● 魔法攻撃力アップ+20
9	●-● ●-● ●-●	76	151	4	● マジックリミット

ヤールングレイプ

武器アビリティ 正拳突き



◇ 武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-● ●-●	86	58	1	● ザンガン流パワーアップ ● ザンガン流不屈の闘志
2	●-● ●-● ●-●	86	58	1	● クリティカル率アップ+5%
3	●-● ●-● ●-●	86	58	1	● クリティカルダメージアップ+10%
4	●-● ●-● ●-●	86	58	2	● 武器アビリティ強化+5%
5	●-● ●-● ●-●	86	58	2	● クリティカル率アップ+5%
6	●-● ●-● ●-●	86	58	3	● リミット技強化+10%
7	●-● ●-● ●-●	86	58	3	● クリティカルダメージアップ+10%
8	●-● ●-● ●-●	101	67	4	● ATB増加量ボーナス
9	●-● ●-● ●-●	121	81	4	● 武器アビリティクリティカル率アップ

武器(エアリス用) WEAPON／AERITH

ガードロッド

武器アビリティ 聖なる魔法陣



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ●	18	26	1	●風属性攻撃アップ ●マジカルサーバントエクステンド
2	● ●	24	36	1	●『テンペスト』強化
3	● ● ●	30	44	1	●『アスピル』MP吸収量アップ
4	●-● ●	36	54	2	●風属性攻撃アップ
5	●-● ● ●	46	70	2	●魔法陣エクステンド
6	●-● ●-●	58	88	3	●与バフ効果時間アップ
7	●-● ●-● ●	70	106	3	●最大MPアップ+3
8	●-● ●-● ● ●	84	126	4	●マジカルサーバントエクステンド
9	●-● ●-● ●-●	101	151	4	●MP回復スピードアップ

タイムレスロッド

武器アビリティ クロノフォース



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●	20	37	1	●炎属性攻撃アップ ●魔法陣エクステンド
2	●-● ●	22	40	1	●与デバフ効果時間アップ
3	●-● ●	27	49	1	●与HP回復量アップ+10%
4	●-● ● ●	32	59	2	●魔法陣ワープの達人
5	●-● ● ●	42	77	2	●MP回復スピードアップ
6	●-● ●-●	53	96	3	●氷属性攻撃アップ
7	●-● ●-● ●	63	116	3	●最大HPアップ+200
8	●-● ●-● ● ●	76	139	4	●物理ガード強化
9	●-● ●-● ●-●	91	166	4	●ラストリーヴ

エンプレスロッド

武器アビリティ 閃光の魔法陣



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ●	36	31	1	●雷属性攻撃アップ ●魔法陣エクステンド
2	● ● ● ●	36	31	1	●『アスピル』MP吸収量アップ
3	● ● ● ●	36	31	1	●最大MPアップ+3
4	● ● ● ●	43	38	2	●MP回復スピードアップ
5	●-● ● ●	56	49	2	●最大HPアップ+200
6	●-● ●-●	70	61	3	●ATB増加量ボーナス
7	●-● ●-● ●	84	74	3	●氷属性攻撃アップ
8	●-● ●-● ● ●	101	88	4	●『アスピル』MP吸収量アップ
9	●-● ●-● ●-●	121	106	4	●マジックリミット

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
ガードロッド	他エアリスの初期装備
タイムレスロッド	宝グラスランドエリア(→P.341) 店各地の武器屋など(3000ギル／CH4でアンダージュノンを訪れたあと)
エンプレスロッド	宝アンダージュノン(→P.355) 店各地の武器屋など(5000ギル／CH6以降)
ウィザードロッド	宝コレル山(→P.209) 店各地の武器屋など(7500ギル／CH8以降)
ワイザーロッド	宝ギ族の里(→P.261) 店各地の武器屋など(10000ギル／CH11でニブルヘイムを訪れたあと)
プリズムロッド	宝神羅屋敷(→P.452／※1)
ガンバンテイン	宝古代種の神殿(→P.311) 店各地の武器屋など(15000ギル／エンディング後)

※1……『神羅バトルシミュレーター』のすべてのバトルコースをクリアしたあと

ウィザードロッド

武器アビリティ 光の盾



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-● ●	31	46	1	● 風属性攻撃アップ ● マジカルサーバントエクステンド
2	●-● ●-● ●	31	46	1	● 『テンペスト』強化
3	●-● ●-● ●	31	46	1	● 最大HPアップ+200
4	●-● ●-● ●	31	46	2	● クリティカル率アップ+5%
5	●-● ●-● ●	39	59	2	● クリティカルダメージアップ+10%
6	●-● ●-● ●	50	74	3	● MP回復スピードアップ
7	●-● ●-● ●	60	90	3	● 魔法陣ワープの達人
8	●-● ●-● ● ●	71	107	4	● 炎属性攻撃アップ
9	●-● ●-● ●-●	86	129	4	● リミット技強化+10%

ワイザーロッド

武器アビリティ 応援の魔法陣



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●	56	92	1	● 炎属性攻撃アップ ● 魔法陣エクステンド
2	●	56	92	1	● 『アスピル』MP吸収量アップ
3	●	56	92	1	● 魔法攻撃力アップ+20
4	●	56	92	2	● 与バフ効果時間アップ
5	● ●	56	92	2	● 最大MPアップ+3
6	● ● ●	64	105	3	● ラストリーヴ
7	●-● ●	77	127	3	● 雷属性攻撃アップ
8	●-● ●-●	92	151	4	● 与バフ効果時間アップ
9	●-● ●-● ●-●	111	181	4	● ATB増加量ボーナス

プリズムロッド

武器アビリティ ジャッジメントレイ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ● ●	43	125	1	● マジカルサーバントエクステンド ● 『テンペスト』強化
2	● ● ● ● ● ●	43	125	1	● 魔法陣エクステンド
3	● ● ● ● ● ●	43	125	1	● 最大HPアップ+200
4	● ● ● ● ● ●	43	125	2	● 魔法陣ワープの達人
5	● ● ● ● ● ●	43	125	2	● マジカルサーバントエクステンド
6	● ● ● ● ● ●	43	125	3	● リミット技強化+10%
7	●-● ● ● ● ●	49	143	3	● マジカルサーバントエクステンド
8	●-● ●-● ● ●	59	170	4	● 魔法ガード強化
9	●-● ●-● ●-●	71	204	4	● 魔法攻撃力アップ+20

ガンバンテイン

武器アビリティ 生命の鼓動



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-● ● ●	58	86	1	● 氷属性攻撃アップ ● マジカルサーバントエクステンド
2	●-● ●-● ● ●	58	86	1	● 『アスピル』MP吸収量アップ
3	●-● ●-● ● ●	58	86	1	● 『たたかう』強化+5%
4	●-● ●-● ● ●	58	86	2	● ATB増加量ボーナス
5	●-● ●-● ● ●	58	86	2	● 魔法攻撃力アップ+20
6	●-● ●-● ● ●	58	86	3	● 最大MPアップ+3
7	●-● ●-● ● ●	58	86	3	● ラストリーヴ
8	●-● ●-● ● ●	67	101	4	● 風属性攻撃アップ
9	●-● ●-● ●-●	81	121	4	● ATBリミット

武器（レッドXIII用） WEAPON／RED XIII

ミスリルカラー

武器アビリティ スターダストレイ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━● ●	24	20	1	● リベンジ発動時HP回復 ● 『スピンカウンター』強化
2	●━● ●	33	27	1	● 武器アビリティ強化＋5%
3	●━● ●	41	33	1	● リベンジエクステンド
4	●━● ● ●	50	41	2	● MP回復スピードアップ
5	●━● ● ●	64	52	2	● 『ドレインバイト』HP吸収量アップ
6	●━● ●━●	80	66	3	● 最大HPアップ＋200
7	●━● ●━● ●	97	79	3	● 武器アビリティ強化＋5%
8	●━● ●━● ● ●	116	95	4	● 『たたかう』強化＋5%
9	●━● ●━● ●━●	139	113	4	● リミットゲージ増加量アップ＋10%

リベリオンカラー

武器アビリティ クレセントクロー



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ●	37	20	1	● リベンジエクステンド ● ATB増加量ボーナス
2	● ●	40	22	1	● リベンジリザレクション
3	● ● ●	49	27	1	● 『ドレインバイト』HP吸収量アップ
4	● ● ● ●	59	32	2	● リベンジ発動時HP回復
5	●━● ● ●	77	42	2	● 被HP回復量アップ＋25%
6	●━● ●━●	96	53	3	● 物理ガード強化
7	●━● ●━● ●	116	63	3	● 最大HPアップ＋200
8	●━● ●━● ● ●	139	76	4	● 被バフ効果時間アップ
9	●━● ●━● ●━●	166	91	4	● MP回復スピードアップ

シルバーカラー

武器アビリティ アイシクルロアー



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ●	37	37	1	● リベンジゲージ増加量アップ ● MP回復スピードアップ
2	● ● ● ●	37	37	1	● 『たたかう』強化＋5%
3	● ● ● ●	37	37	1	● 攻撃魔法MP消費量ダウン
4	●━● ● ●	45	45	2	● 物理攻撃力アップ＋20
5	●━● ● ●	57	57	2	● 最大MPアップ＋3
6	●━● ●━●	72	72	3	● リベンジゲージ増加量アップ
7	●━● ●━● ●	87	87	3	● 回復魔法MP消費量ダウン
8	●━● ●━● ● ●	104	104	4	● 魔法攻撃力アップ＋20
9	●━● ●━● ●━●	125	125	4	● ダメージアスピル

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
ミスリルカラー	他 レッドXIIIの初期装備
リベリオンカラー	宝 ミスリルマイン（→P.171） 店 各地の武器屋など（3000ギル／CH4でアンダージュノンを訪れたあと）
シルバーカラー	サブ 『ラン・ワイルド』バトルロイヤル（上級ランク）
アメジストカラー	宝 コレル南採炭場跡（→P.451） 店 各地の武器屋など（7500ギル／CH8以降）
ゴールドカラー	宝 ゴンガガ魔晄炉（→P.240） 店 各地の武器屋など（10000ギル／CH10でコスモキャニオンを訪れたあと）
マジックカラー	他 ギ族の洞窟：戯の広間（※1） 店 各地の武器屋など（12500ギル／CH11でニブルヘイムを訪れたあと）
ブリーシンガメン	宝 古代種の神殿（→P.313） 店 各地の武器屋など（15000ギル／エンディング後）

※1……ギ族の遺物をブーゲンハーゲンに鑑定してもらうか、ギ族の洞窟をクリアしたあとに拾う（→P.256）

アメジストカラー

武器アビリティ ルナティックハイ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-●	35	55	1	● リベンジエクステンド ●『スピンカウンター』強化
2	●-● ●-●	35	55	1	● 物理攻撃力アップ+20
3	●-● ●-●	35	55	1	● 最大HPアップ+200
4	●-● ●-●	35	55	2	● リミット技強化+10%
5	●-● ●-●	45	70	2	● 最大MPアップ+3
6	●-● ●-●	56	89	3	● 物理攻撃力アップ+20
7	●-● ●-● ●	68	107	3	● ATB増加量ボーナス
8	●-● ●-● ● ●	81	128	4	● 魔法ガード強化
9	●-● ●-● ●-●	97	153	4	● ダメージアスピル

ゴールドカラー

武器アビリティ 戦士の癒し



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ● ● ●	106	29	1	● リベンジゲージ増加量アップ ● リベンジ発動時HP回復
2	●-● ● ● ●	106	29	1	● リベンジリザレクション
3	●-● ● ● ●	106	29	1	● 魔法攻撃力アップ+20
4	●-● ● ● ●	106	29	2	● 戦闘開始時ATBボーナス
5	●-● ● ● ●	106	29	2	● 最大MPアップ+3
6	●-● ● ● ●	120	33	3	● 魔法攻撃力アップ+20
7	●-● ●-● ●	145	40	3	● 部位破壊の攻撃力アップ
8	●-● ●-● ● ●	173	47	4	● 最大HPアップ+200
9	●-● ●-● ●-●	208	57	4	● 武器アビリティATBリターン

マジックカラー

武器アビリティ 戦士の鼓舞



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ● ●	97	59	1	●『ドレインバイト』HP吸収量アップ ● リベンジエクステンド
2	● ● ● ● ● ●	97	59	1	● リベンジ発動時HP回復
3	● ● ● ● ● ●	97	59	1	● 武器アビリティ強化+5%
4	● ● ● ● ● ●	97	59	2	●『たたかう』強化+5%
5	● ● ● ● ● ●	97	59	2	● 魔法攻撃力アップ+20
6	● ● ● ● ● ●	97	59	3	● 武器アビリティATBリターン
7	●-● ● ● ● ●	111	67	3	● バーストヒール
8	●-● ●-● ● ●	133	80	4	● 物理攻撃力アップ+20
9	●-● ●-● ●-●	159	96	4	● ATB増加量ボーナス

ブリーシンガメン

武器アビリティ デッドリーリーパー



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-● ● ●	79	97	1	● リベンジゲージ増加量アップ ●『スピンカウンター』強化
2	●-● ●-● ● ●	79	97	1	●『たたかう』強化+5%
3	●-● ●-● ● ●	79	97	1	● MP回復スピードアップ
4	●-● ●-● ● ●	79	97	2	● 最大MPアップ+3
5	●-● ●-● ● ●	79	97	2	● 物理攻撃力アップ+20
6	●-● ●-● ● ●	79	97	3	● 与バフ効果時間アップ
7	●-● ●-● ● ●	79	97	3	● 最大MPアップ+3
8	●-● ●-● ● ●	92	113	4	● リベンジゲージ増加量アップ
9	●-● ●-● ●-●	111	136	4	● 与バフ効果時間アップ

INDEX
基礎知識
クラフトレシピリスト
武器スキルリスト
ショップリスト
リストの見かた
武器
→クラウド
→バレット
→ティファ
→エアリス
→レッドXIII
→ユフィ
→ケット・シー
防具
アクセサリ
マテリア
スキルブック
ウェア
クラフトチップ
クラフト素材
チョコボの装具品
消費アイテム
トレード通貨
だいじなもの

武器（ユフィ用）　WEAPON／YUFFIE

十字手裏剣

武器アビリティ 忍術変化・炎氷雷風



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●	39	39	1	● 炎属性攻撃アップ ● 雷属性攻撃アップ
2	●-● ●	39	39	1	● ぬすんでブレイブ
3	●-● ●	39	39	1	● 最大HPアップ+200
4	●-● ●	41	41	2	● 武器アビリティ強化+5%
5	●-● ● ●	52	52	2	● 手裏剣の達人
6	●-● ●-●	66	66	3	● 最大MPアップ+3
7	●-● ●-● ●	79	79	3	● MP回復スピードアップ
8	●-● ●-● ● ●	95	95	4	● 戦闘開始時ATBボーナス
9	●-● ●-● ●-●	113	113	4	● リミット技強化+10%

スピンダガー

武器アビリティ やぶからぼう



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-●	33	45	1	● 氷属性攻撃アップ ● 風属性攻撃アップ
2	●-●	33	45	1	● ジャストガードATBボーナス
3	●-●	33	45	1	● ジャストガードでリジェネ
4	●-●	34	47	2	● 魔法ガード強化
5	●-● ●	44	60	2	● MP回復スピードアップ
6	●-● ● ●	56	76	3	● 被バフ効果時間アップ
7	●-● ●-●	67	91	3	● 最大HPアップ+200
8	●-● ●-● ●	80	109	4	● 武器アビリティATBリターン
9	●-● ●-● ●-●	96	130	4	● 最大MPアップ+3

ツインヴァイパー

武器アビリティ つむじかぜ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●	49	36	1	● 炎属性攻撃アップ ● 風属性攻撃アップ
2	●	49	36	1	● 手裏剣の達人
3	●	49	36	1	● 武器アビリティ強化+5%
4	●	49	36	2	● 『たたかう』強化+5%
5	● ●	60	44	2	● 被バフ効果時間アップ
6	● ● ●	76	56	3	● 最大MPアップ+3
7	●-● ●	91	67	3	● 与デバフ効果時間アップ
8	●-● ●-●	109	80	4	● マジックリミット
9	●-● ●-● ●-●	130	96	4	● ATBリミット

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
十字手裏剣	他 ユフィの初期装備
スピンダガー	他 ユフィの初期所持品
ツインヴァイパー	宝 コレル炭坑（→P.211）　店 各地の武器屋など（5000ギル／CH8以降）
イーグルハンター	宝 ゴンガガ村（→P.387）　店 各地の武器屋など（7500ギル／CH10でコスモキャニオンを訪れたあと）
影月輪	サブ 『フープ・デ・チョコボ』第1訓練場（上級ランク）
クリスタルクロス	宝 ゴールドソーサー（CH12のみ／→P.373）　店 各地の武器屋など（12500ギル／エンディング後）
風魔手裏剣	宝 古代種の神殿（→P.316）　店 各地の武器屋など（15000ギル／エンディング後）

イーグルハンター

武器アビリティ 分身の術



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━● ● ●	59	49	1	● 氷属性攻撃アップ ● 雷属性攻撃アップ
2	●━● ● ●	59	49	1	● MP回復スピードアップ
3	●━● ● ●	59	49	1	● クリティカル率アップ＋5%
4	●━● ● ●	59	49	2	● クリティカルダメージアップ+10%
5	●━● ● ●	59	49	2	● リミット技強化＋10%
6	●━● ●━●	72	59	3	● クリティカルダメージアップ+10%
7	●━● ●━● ●	87	71	3	● クリティカル率アップ＋5%
8	●━● ●━● ● ●	104	85	4	● 武器アビリティ強化＋5%
9	●━● ●━● ●━●	125	102	4	● 武器アビリティクリティカル率アップ

影月輪

武器アビリティ いだてんだー



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━● ●━● ●	40	78	1	● 手裏剣の達人 ● ジャストガードATBボーナス
2	●━● ●━● ●	40	78	1	● 物理攻撃力アップ＋20
3	●━● ●━● ●	40	78	1	● リミット技強化＋10%
4	●━● ●━● ●	40	78	2	● 『ぞくせい』マテリア効果アップ
5	●━● ●━● ●	40	78	2	● 戦闘開始時ATBボーナス
6	●━● ●━● ●	46	89	3	● 物理攻撃力アップ＋20
7	●━● ●━● ●	55	107	3	● 連携アタックアップ
8	●━● ●━● ● ●	66	128	4	● ATB増加量ボーナス
9	●━● ●━● ●━●	79	153	4	● 部位破壊の攻撃力アップ

クリスタルクロス

武器アビリティ 邪鬼退散



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━● ● ● ● ●	104	35	1	● 雷属性攻撃アップ ● 風属性攻撃アップ
2	●━● ● ● ● ●	104	35	1	● ぬすんでブレイブ
3	●━● ● ● ● ●	104	35	1	● 魔法攻撃力アップ＋20
4	●━● ● ● ● ●	104	35	2	● 与デバフ効果時間アップ
5	●━● ● ● ● ●	104	35	2	● 連携アタックアップ
6	●━● ● ● ● ●	104	35	3	● 最大HPアップ＋200
7	●━● ● ● ● ●	119	40	3	● 与HP回復量アップ＋10%
8	●━● ●━● ● ●	142	47	4	● 魔法攻撃力アップ＋20
9	●━● ●━● ●━●	170	57	4	● ジャストガードATBボーナス

風魔手裏剣

武器アビリティ 邪気吸収



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●━● ●━● ●━●	77	77	1	● 炎属性攻撃アップ ● 氷属性攻撃アップ
2	●━● ●━● ●━●	77	77	1	● 手裏剣の達人
3	●━● ●━● ●━●	77	77	1	● MP回復スピードアップ
4	●━● ●━● ●━●	77	77	2	● 『たたかう』強化＋5%
5	●━● ●━● ●━●	77	77	2	● 最大MPアップ＋3
6	●━● ●━● ●━●	77	77	3	● 魔法攻撃力アップ＋20
7	●━● ●━● ●━●	77	77	3	● ATB増加量ボーナス
8	●━● ●━● ●━●	90	90	4	● 物理攻撃力アップ＋20
9	●━● ●━● ●━●	108	108	4	● 武器アビリティATBリターン

武器（ケット・シー用） WEAPON／CAIT SITH

イエローメガホン

武器アビリティ ダイス



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ● ●	62	46	1	● モーグリタンク ● モーグリディフェンダー
2	●-● ● ●	62	46	1	● ラッキーライダー
3	●-● ● ●	62	46	1	● モーグリアタッカー
4	●-● ● ●	62	46	2	● MP回復スピードアップ
5	●-● ● ●	67	49	2	● 最大HPアップ+200
6	●-● ●-●	84	62	3	● 武器アビリティ強化+5%
7	●-● ●-● ●	101	75	3	● 『たたかう』強化+5%
8	●-● ●-● ● ●	121	89	4	● 最大MPアップ+3
9	●-● ●-● ●-●	145	107	4	● 武器アビリティATBリターン

アイアンメガホン

武器アビリティ フォーチュンアタック



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ●	53	53	1	● モーグリアタッカー ● モーグリディフェンダー
2	● ●	53	53	1	● 『たたかう』強化+5%
3	● ●	53	53	1	● 与デバフ効果時間アップ
4	● ●	53	53	2	● 最大MPアップ+3
5	● ●	57	57	2	● 物理攻撃力アップ+20
6	● ● ●	71	71	3	● 最大MPアップ+3
7	●-● ●	86	86	3	● 与デバフ効果時間アップ
8	●-● ●-●	103	103	4	● 物理攻撃力アップ+20
9	●-● ●-● ●-●	123	123	4	● マジックリミット

レッドメガホン

武器アビリティ モーグリばくはつ



武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	(なし)	76	46	1	● ラッキーライダー ● モーグリアタッカー
2	(なし)	76	46	1	● MP回復スピードアップ
3	(なし)	76	46	1	● クリティカルダメージアップ+10%
4	(なし)	76	46	2	● クリティカル率アップ+5%
5	(なし)	76	46	2	● ラッキーライダー
6	(なし)	92	56	3	● リミット技強化+10%
7	●-●	111	67	3	● クリティカルダメージアップ+10%
8	●-● ●-●	133	80	4	● クリティカル率アップ+5%
9	●-● ●-● ●-●	159	96	4	● 武器アビリティ強化+5%

それぞれの武器の入手方法

名前	入手方法
イエローメガホン	他 ケット・シーの初期装備
アイアンメガホン	他 ケット・シーの初期所持品
レッドメガホン	宝 ゴンガガ村（→P.387） 店 各地の武器屋など（5000ギル／CH10でコスモキャニオンを訪れたあと）
エコーメガホン	宝 ゴンガガエリア（→P.386） 店 各地の武器屋など（7500ギル／CH11でニブルヘイムを訪れたあと）
クリスタルメガホン	宝 コスモキャニオン（→P.397） 店 各地の武器屋など（10000ギル／CH11でニブルヘイムを訪れたあと）
ゴールドメガホン	宝 神羅屋敷（→P.278） 店 各地の武器屋など（12500ギル／エンディング後）
ギャラルホルン	他 ニブルエリアのチョコボ御殿のチョコボショップにチョコボ草を45個渡す

エコーメガホン

武器アビリティ モーグリマイン



◆武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ●	95	50	1	● モーグリタンク ● モーグリディフェンダー
2	● ● ●	95	50	1	● 与HP回復量アップ＋10%
3	● ● ●	95	50	1	● 物理ガード強化
4	● ● ●	95	50	2	● 被HP回復量アップ＋25%
5	●-● ●	95	50	2	● 与バフ効果時間アップ
6	●-● ● ●	101	53	3	● モーグリタンク
7	●-● ●-●	121	64	3	● 被バフ効果時間アップ
8	●-● ●-● ●	145	76	4	● モーグリディフェンダー
9	●-● ●-● ●-●	174	91	4	● 最大HPアップ＋200

クリスタルメガホン

武器アビリティ モーグリ召喚術



◆武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ●	73	66	1	● モーグリディフェンダー ● ラッキーライダー
2	● ● ● ● ●	73	66	1	● 『たたかう』強化＋5%
3	● ● ● ● ●	73	66	1	● 攻撃魔法MP消費量ダウン
4	● ● ● ● ●	73	66	2	● 回復魔法MP消費量ダウン
5	● ● ● ● ●	73	66	2	● 最大MPアップ＋3
6	●-● ● ● ●	76	68	3	● 物理攻撃力アップ＋20
7	●-● ●-● ●	91	82	3	● MP回復スピードアップ
8	●-● ●-● ● ●	109	98	4	● 魔法攻撃力アップ＋20
9	●-● ●-● ●-●	130	118	4	● 最大MPアップ＋3

ゴールドメガホン

武器アビリティ モーグリぱんち



◆武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	● ● ● ● ● ●	60	86	1	● モーグリアタッカー ● 武器アビリティ強化＋5%
2	● ● ● ● ● ●	60	86	1	● 物理攻撃力アップ＋20
3	● ● ● ● ● ●	60	86	1	● 最大HPアップ＋200
4	● ● ● ● ● ●	60	86	2	● 最大MPアップ＋3
5	● ● ● ● ● ●	60	86	2	● リミット技強化＋10%
6	● ● ● ● ● ●	60	86	3	● ATB増加量ボーナス
7	●-● ● ● ● ●	71	101	3	● 部位破壊の攻撃力アップ
8	●-● ●-● ● ●	85	120	4	● 物理攻撃力アップ＋20
9	●-● ●-● ●-●	101	145	4	● 連携アタックアップ

ギャラルホルン

武器アビリティ ラッキーガール



◆武器レベルごとのデータ

武器レベル	マテリア穴	物理攻撃力	魔法攻撃力	スキル数	習得する武器スキル
1	●-● ●-● ●-●	136	34	1	● モーグリタンク ● ラッキーライダー
2	●-● ●-● ●-●	136	34	1	● 魔法攻撃力アップ＋20
3	●-● ●-● ●-●	136	34	1	● 連携アタックアップ
4	●-● ●-● ●-●	136	34	2	● ATBリミット
5	●-● ●-● ●-●	136	34	2	● 戦闘開始時ATBボーナス
6	●-● ●-● ●-●	136	34	3	● 最大MPアップ＋3
7	●-● ●-● ●-●	152	37	3	● 最大HPアップ＋200
8	●-● ●-● ●-●	181	45	4	● 魔法攻撃力アップ＋20
9	●-● ●-● ●-●	217	54	4	● 武器アビリティクリティカル率アップ

防具 ARMOR

名前	グレード	マテリア穴	物理防御力	魔法防御力	入手方法
メタルガード 買▶——　売▶——	0	●	8	8	[他]クラウド、ティファ、エアリスの初期装備
レザーバングル 買▶——　売▶——	0	●	14	7	[他]バレット、レッドXIIIの初期装備
カッパーガード 買▶——　売▶750	I	● ●	11	11	[作成]クラフトレベル3以上
木霊のアミュレット 買▶——　売▶750	I	●━●	8	8	[作成]クラフトレベル3以上
ハードバングル 買▶1500　売▶750	I	● ●	18	8	[店]グラスランドエリアの武器屋や自動販売機
ボーンブレス 買▶1500　売▶750	I	● ●	8	18	[店]グラスランドエリアの武器屋や自動販売機
カッパーガード改 買▶——　売▶1000	I改	● ●	14	14	[作成]クラフトレベル3以上
木霊のアミュレット改 買▶——　売▶1000	I改	●━●	11	11	[作成]クラフトレベル3以上
ハードバングル改 買▶——　売▶1000	I改	● ●	22	11	[作成]クラフトレベル3以上
ボーンブレス改 買▶——　売▶1000	I改	● ●	11	22	[作成]クラフトレベル3以上
オウルガード 買▶——　売▶1000	II	●━●	15	15	[サブ]グラスランドエリアのクエスト④「家畜を襲う魔獣」
獣人の腕輪 買▶——　売▶——	II	● ●	11	24	[宝]グラスランドエリア(トレジャースポット：霧深き浄水場)
セイラーガード 買▶——　売▶1250	III	● ● ●	16	16	[作成]クラフトレベル5以上
金珊瑚のアミュレット 買▶——　売▶1250	III	●━● ● ●	12	12	[作成]クラフトレベル5以上
エレファバングル 買▶2500　売▶1250	III	●━●	26	12	[店]ジュノンエリアの武器屋や自動販売機
ワイルドブレス 買▶2500　売▶1250	III	●━●	12	26	[店]ジュノンエリアの武器屋や自動販売機
セイラーガード改 買▶——　売▶1500	III改	● ● ●	18	18	[作成]クラフトレベル5以上
金珊瑚のアミュレット改 買▶——　売▶1500	III改	●━● ● ●	14	14	[作成]クラフトレベル5以上
エレファバングル改 買▶——　売▶1500	III改	●━●	29	14	[作成]クラフトレベル5以上
ワイルドブレス改 買▶——　売▶1500	III改	●━●	14	29	[作成]クラフトレベル5以上
クイーンバングル 買▶——　売▶1500	IV	●━●	30	14	[サブ]ジュノンエリアのクエスト①「明日への活路」
魔導の腕輪 買▶——　売▶1500	IV	● ● ●	14	30	[宝]サイドジュノン：反神羅青年団ベースキャンプ
フォートレスガード 買▶——　売▶1750	V	●━●	20	20	[作成]クラフトレベル7以上　[他]ケット・シーの初期装備
幻惑のアミュレット 買▶——　売▶1750	V	●━● ● ●	15	15	[作成]クラフトレベル7以上
アビスバングル 買▶3500　売▶1750	V	●━● ●	32	15	[店]コレルエリアの武器屋や自動販売機 [サブ]『パイレーツ・ランページ』幽霊船ステージ(中級ランク)

名前	グレード	マテリア穴	物理防御力	魔法防御力	入手方法
メガロブレス 買3500 売1750	V	●-● ●	15	32	店コレルエリアの武器屋や自動販売機 サブ『ラン・ワイルド』タイムアタック(中級ランク) 他ユフィの初期装備
フォートレスガード改 買── 売2000	V改	●-●	26	26	作成クラフトレベル7以上
幻惑のアミュレット改 買── 売2000	V改	●-● ● ●	20	20	作成クラフトレベル7以上
アビスバングル改 買── 売2000	V改	●-● ●	42	20	作成クラフトレベル7以上
メガロブレス改 買── 売2000	V改	●-● ●	20	42	作成クラフトレベル7以上
奇術の腕輪 買── 売2000	VI	●-●	20	43	宝コレル炭坑:鉄道管理棟 2F
スワロウガード 買── 売──	VI	●-● ●	27	27	宝コレルエリア(トレジャースポット:錆まみれの貯水場)
アロイガード 買── 売2250	VII	● ● ● ●	28	28	作成クラフトレベル9以上
魔女のアミュレット 買── 売2250	VII	●-● ● ● ●	21	21	作成クラフトレベル9以上
アウトローバングル 買4500 売2250	VII	●-● ● ●	45	21	店ゴンガガエリアの武器屋や自動販売機
クロコダイルブレス 買4500 売2250	VII	●-● ● ●	21	45	店ゴンガガエリアの武器屋や自動販売機


メタルガード


木霊のアミュレット/
木霊のアミュレット改


ボーンブレス/
ボーンブレス改


オウルガード


金珊瑚のアミュレット/
金珊瑚のアミュレット改


ワイルドブレス/
ワイルドブレス改


魔導の腕輪


フォートレスガード/
フォートレスガード改


メガロブレス/
メガロブレス改


スワロウガード


魔女のアミュレット/
魔女のアミュレット改


クロコダイルブレス/
クロコダイルブレス改

次ページへつづく

防具(つづき)

名前	グレード	マテリア穴	物理防御力	魔法防御力	入手方法
アロイガード改 買▶—— 売▶2500	VII改	●●●●	31	31	作成 クラフトレベル9以上
魔女のアミュレット改 買▶—— 売▶2500	VII改	●━●●●●	23	23	作成 クラフトレベル9以上
アウトローバングル改 買▶—— 売▶2500	VII改	●━●●●	50	23	作成 クラフトレベル9以上
クロコダイルブレス改 買▶—— 売▶2500	VII改	●━●●●	23	50	作成 クラフトレベル9以上
賢者の腕輪 買▶—— 売▶2500	VIII	●●●	24	51	宝 ゴンガガ魔晄炉：貯水管理棟 B4F
ビッグホーンブレス 買▶—— 売▶——	VIII	●━●●	32	32	宝 ゴンガガエリア(トレジャースポット：守り人の展望台)
チョコボの腕輪 買▶—— 売▶——	VIII	●━●(※1)	16	16	サブ ニブルエリアのクエスト❶「チョコボ道の極意」
コマンダーガード 買▶—— 売▶2750	IX	●●●●	33	33	作成 クラフトレベル11以上
冥界のアミュレット 買▶—— 売▶2750	IX	●━●●━●●●	25	25	作成 クラフトレベル11以上
ロードスターバングル 買▶5500 売▶2750	IX	●━●●●	53	25	店 コスモエリアの武器屋や自動販売機
スネイルブレス 買▶5500 売▶2750	IX	●━●●●	25	53	店 コスモエリアの武器屋や自動販売機
コマンダーガード改 買▶—— 売▶3000	IX改	●●●●	35	35	作成 クラフトレベル11以上
冥界のアミュレット改 買▶—— 売▶3000	IX改	●━●●━●●●	26	26	作成 クラフトレベル11以上
ロードスターバングル改 買▶—— 売▶3000	IX改	●━●●●	56	26	作成 クラフトレベル11以上
スネイルブレス改 買▶—— 売▶3000	IX改	●━●●●	26	56	作成 クラフトレベル11以上
スパインブレス 買▶—— 売▶——	X	●━●●━●●	27	58	宝 コスモエリア(トレジャースポット：星舟の崖)
セレスバングル 買▶—— 売▶3000	X	●━●●●●●	58	27	宝 ギ族の洞窟：嘲弄の階段 上層
グロリアスガード 買▶—— 売▶3250	XI	●━●●━●●	37	37	作成 クラフトレベル13以上
世界樹のアミュレット 買▶—— 売▶3250	XI	●━●●━●●━●	28	28	作成 クラフトレベル13以上
ガルムバングル 買▶6500 売▶3250	XI	●━●●━●●	59	28	店 ニブルエリア、ノースウッドエリアのよろず屋や自動販売機
ヴァルヴァトスブレス 買▶6500 売▶3250	XI	●━●●━●●	28	59	店 ニブルエリア、ノースウッドエリアのよろず屋や自動販売機
グロリアスガード改 買▶—— 売▶3500	XI改	●━●●━●●	39	39	作成 クラフトレベル13以上
世界樹のアミュレット改 買▶—— 売▶3500	XI改	●━●●━●●━●	30	30	作成 クラフトレベル13以上
ガルムバングル改 買▶—— 売▶3500	XI改	●━●●━●●	62	29	作成 クラフトレベル13以上
ヴァルヴァトスブレス改 買▶—— 売▶3500	XI改	●━●●━●●	29	62	作成 クラフトレベル13以上
ヴァルキュリアバングル 買▶—— 売▶——	XII	●━●●━●●━●	64	30	宝 ニブルエリア(トレジャースポット：ニーズヘッグ蝕洞)
ハデスのアミュレット 買▶—— 売▶3500	XII	●━●●━●●━●●	32	32	宝 神羅屋敷：物資管理場 1F

※1……この防具にセットしたマテリアは、APの獲得量が3倍に増える

名前	グレード	マテリア穴	物理防御力	魔法防御力	入手方法
セトラガード 買 ―― 売 ――	XIII	●-● ●-● ●-● ●-●	42	42	宝 古代種の神殿：決起の祠
セトラのアミュレット 買 ―― 売 ――	XIII	●-● ●-● ●-● ●-●	33	33	宝 古代種の神殿：なぐさめの回廊
セトラバングル 買 ―― 売 ――	XIII	（なし）	67	32	宝 古代種の神殿：迷いの道
セトラの腕輪 買 ―― 売 ――	XIII	（なし）	32	67	宝 古代種の神殿：よろこびの階
DLC ミッドガルバングルMK-Ⅱ 買 ―― 売 ――	I	●	26	14	他 Amazon.co.jpでの本作の購入特典
DLC オーキッドブレス 買 ―― 売 ――	II	●-● ●	11	24	他 本作のコレクターズエディションまたはデジタルデラックスエディションの購入特典
DLC 神羅バングル弐型 買 ―― 売 ――	III	● ●	24	11	他 スクウェア・エニックス e-STOREでの本作の購入特典


賢者の腕輪


ビッグホーンブレス


チョコボの腕輪


冥界のアミュレット／冥界のアミュレット改


ロードスターバングル／ロードスターバングル改


スパインブレス


セレスバングル


グロリアスガード／グロリアスガード改


ガルムバングル／ガルムバングル改


ヴァルヴァトスブレス／ヴァルヴァトスブレス改


ハデスのアミュレット


セトラガード


セトラの腕輪


DLC ミッドガルバングルMK-II


DLC オーキッドブレス


DLC 神羅バングル弐型

アクセサリ ACCESSORIES

名前	効果	入手方法
パワーリスト 買800 売400	力が5%上がる	店各地の自動販売機など 作成クラフトレベル4以上 他クラウドの初期装備
ハイパワーリスト 買―― 売500	力が5%、最大HPが250上がる	作成クラフトレベル4以上
フルパワーリスト 買1600 売800	力が10%上がる	店コスモエリア以降の自動販売機など 作成クラフトレベル8以上 サブ『腹筋勝負』(初級ランク)
フルストロングリスト 買―― 売1000	力が10%、最大HPが500上がる	作成クラフトレベル10以上
防弾チョッキ 買800 売400	体力が5%上がる	店各地の自動販売機など 宝ミスリルマイン：南坑道 作成クラフトレベル4以上
防弾チョッキ弐型 買―― 売500	体力が5%、最大HPが250上がる	作成クラフトレベル4以上
サバイバルベスト 買1600 売800	体力が10%上がる	店コスモエリア以降の自動販売機など 宝ジュノン：アルジュノン連絡口 作成クラフトレベル8以上
コンバットアーマー 買―― 売1000	体力が10%、最大HPが500上がる	作成クラフトレベル10以上
イヤリング 買800 売400	魔力が5%上がる	店各地の自動販売機など 作成クラフトレベル4以上 他エアリスの初期装備
マジカルイヤリング 買―― 売500	魔力が5%、最大MPが3上がる	作成クラフトレベル4以上
プラチナイヤリング 買1600 売800	魔力が10%上がる	店コスタ・デル・ソル、コスモエリア以降の自動販売機など 作成クラフトレベル8以上 サブ『ラン・ワイルド』タイムアタック(上級ランク)
ソーサラーイヤリング 買―― 売1000	魔力が10%、最大MPが6上がる	作成クラフトレベル10以上
タリスマン 買800 売400	精神が5%上がる	店各地の自動販売機など 作成クラフトレベル4以上
フォースタリスマン 買―― 売500	精神が5%、最大MPが3上がる	作成クラフトレベル4以上
いにしえのお守り 買1600 売800	精神が10%上がる	店コスタ・デル・ソル、コスモエリア以降の自動販売機など 宝ギ族の洞窟：嘲弄の階段 下層 作成クラフトレベル8以上
セトラのお守り 買―― 売1000	精神が10%、最大MPが6上がる	作成クラフトレベル10以上
幸運のお守り 買―― 売――	運が10上がる	サブゴンガガエリアのクエスト③「いとしのニワトリちゃん」
チョコボの羽根 買―― 売――	すばやさが10上がる	宝グラスランドエリア：グリン牧場
チャンピオンベルト 買―― 売――	最大HPが10%、力が5%上がる	サブ『腹筋勝負』(上級ランク)
サークレット 買―― 売5000	最大MPが10%、魔力が5%上がる	宝コレルエリア(トレジャースポット：潮風の港湾倉庫)、古代種の神殿：天変の回廊
宇宙騎士団従軍勲章 買―― 売――	力と魔力が5%上がる	サブ『シューティングコースター』スタンダードミッション(上級ランク)
宇宙騎士団名誉金星勲章 買―― 売――	力と魔力が10%上がる	サブ『シューティングコースター』エキスパートミッション(上級ランク)
タフネスリング 買―― 売5000	体力と精神が50上がる	敵レノ(盗む) サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】戦慄の四すくみ
ジュエルリング 買―― 売1500	石化状態、石化危険状態を防ぐ	作成クラフトレベル10以上

名前	効果	入手方法
ホワイトケープ 買▶── 売▶1500	カエル状態を防ぐ	作成 クラフトレベル10以上　サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】汚泥にまみれても
セーフティビット 買▶── 売▶2250	即死効果、石化状態、石化危険状態を防ぐ	宝 コレル炭坑：炭坑鉄道 山間線　作成 クラフトレベル12以上
星のペンダント 買▶1500 売▶750	毒状態、猛毒状態を防ぐ	店 コレルエリア以降の自動販売機など　作成 クラフトレベル6以上
ハチマキ 買▶1500 売▶750	睡眠状態を防ぐ	店 コレルエリア以降の自動販売機など　宝 カーム：外壁市場　作成 クラフトレベル6以上　他 ウィリーキャンペーンの景品(2000m)
守りのブーツ 買▶── 売▶1500	スロウ状態、ストップ状態を防ぐ	宝 ゴンガエリア(トレジャースポット：岸壁の物資保管場)　作成 クラフトレベル6以上
サイコチャーム 買▶── 売▶2000	最大MPと魔力が5%上がる 沈黙状態を防ぐ	作成 クラフトレベル6以上
サイコチャーム改 買▶── 売▶──	最大MPと魔力が8%上がる 沈黙状態を防ぐ	作成 クラフトレベル15以上


ハイパワーリスト


フルストロングリスト


防弾チョッキ弐型


コンバットアーマー


マジカルイヤリング


ソーサラーイヤリング


フォースタリスマン


セトラのお守り


幸運のお守り


チョコボの羽根

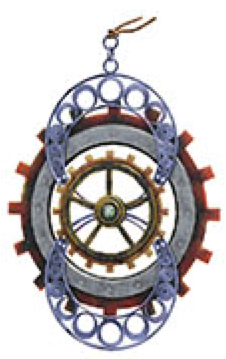

宇宙騎士団従軍勲章


宇宙騎士団名誉金星勲章


タフネスリング


ホワイトケープ


セーフティビット


サイコチャーム／
サイコチャーム改

次ページへつづく

INDEX

アクセサリ(つづき)

名前	効果	入手方法
うらみのマフラー 買—— 売2000	体力と精神が30上がる 即死効果、スロウ状態を防ぐ	作成 クラフトレベル8以上
うらみのマフラー改 買—— 売——	体力と精神が50上がる 即死効果、スロウ状態を防ぐ	作成 クラフトレベル15以上
リボン 買—— 売——	弱体化効果を防ぐ。戦闘不能状態、スタン状態、特定の敵だけが発生させる特殊な状態(カルマ状態など)は防げない 魔法の詠唱中にひるみにくくなる(キープ値が60になる)	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】友情の証、『3Dバトラー』セフィロス
タロットカード 買—— 売1500	自分が発生させた弱体化効果の持続時間が30%長くなる	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
不思議な水晶 買—— 売——	自分に発生した弱体化効果の持続時間が40%短くなる	他 ニブルエリアのチョコボ御殿のチョコボショップにチョコボ草を40個渡す
モルボルスフィア 買—— 売2000	自分が発生させた弱体化効果の持続時間が25%長くなる 自分に発生した弱体化効果の持続時間が25%短くなる	作成 クラフトレベル10以上
モルボルスフィア改 買—— 売——	自分が発生させた弱体化効果の持続時間が25%長くなる 自分に発生した弱体化効果の持続時間が25%短くなる 最大MPが5%上がる	作成 クラフトレベル15以上
マジックリング 買—— 売——	自分が発生させた強化効果の持続時間が30%長くなる	宝 神羅屋敷:シミュレーター制御室
精霊のピアス 買500 売250	バトル中、つねにリレイズ状態になる。戦闘不能状態から復活すると、装備していた精霊のピアスは壊れて消える	店 各地の自動販売機など 宝 ジュノン港:武器庫など 作成 クラフトレベル5以上
怒りの指輪 買—— 売——	バトル中、つねにバーサク状態になる	サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】四天王の掟
エルメスのくつ 買—— 売——	バトル開始時にヘイスト状態(60秒間)が発生する	サブ『チョコボレース』タイタンカップ
カエルの指輪 買—— 売——	バトル中、つねにカエル状態になる	サブ『フロッグフラップ』ホッピングコンパス(初級、中級、上級の各ランク)、ローリングパイプ(初級、中級、上級の各ランク)、『マッスルコロシアム』【カエルペアバトル】ケロケロなるケロたち
ギ族のお守り 買—— 売——	リミットゲージの増加量が10%増える	他 CH10でギ族の遺物をブーゲンハーゲンに鑑定してもらう
銀のバトラーグローブ 買—— 売——	敵をバーストしたときのリミットゲージの増加量が15%増える	サブ『3Dバトラー』ディオ
金のバトラーグローブ 買—— 売——	敵をバーストしたときのリミットゲージの増加量が20%増える	サブ『3Dバトラー』イフリート
邪竜の指輪 買—— 売2000	攻撃をガードしたときのリミットゲージ増加量が12%増える	作成 クラフトレベル14以上
邪竜の指輪・改 買—— 売——	攻撃をガードしたときのリミットゲージ増加量が15%増える 最大HPが5%上がる	作成 クラフトレベル15以上
闘争の胸章 買—— 売2000	バトル開始時にリミット技レベルが1上がる	作成 クラフトレベル12以上
闘争の胸章・改 買—— 売——	バトル開始時にリミット技レベルが最大まで上がる	作成 クラフトレベル15以上
リミットブースター 買—— 売——	バトル開始時にリミットゲージが最大値の半分たまる	サブ『Gバイク』エキスパートコース(上級ランク)
トランスポーター 買—— 売——	ATBゲージを消費したときにリミットゲージが「ATBゲージの段階数×22.5(ATBゲージが3段階のときは「段階数×15」)」増える	サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】騒乱の宴
魔法の歯車 買—— 売——	魔法を使ったときにリミットゲージが「消費MP×3」増える	サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】進入禁止警報
神々の黄昏 買—— 売——	バトル開始時にリミットゲージが満タンになる。以降も、満タンでないときに1秒あたり3のペースでリミットゲージが増えていく	サブ『バトルシミュレーター』【チャレンジ】異界の統率者
チョコボ王のマント 買—— 売——	バトル開始時にATBゲージが1段階たまる	サブ『チョコボレース』ゴールドカップ

名前	効果	入手方法
ローチェくんキーホルダー 買 ── 売 ──	武器アビリティ使用時のATBゲージの消費量の10%がもどってくる	他 CH4の「伝令部隊」でローチェから受け取る(第七歩兵連隊が全員生存している場合のみ)
疾風のスカーフ 買 ── 売 ──	バトル開始時のATBゲージの蓄積量が500多くなる	宝 古代種の神殿：賢者の望楼　サブ グラスランドエリアのクエスト5「風の吹く場所」、『Gバイク』スタンダードコース(上級ランク)
海賊王の羅針盤 買 ── 売 ──	ATBゲージを消費するコマンドを5種類使うと、18秒間ATBゲージが3段階に増える	作成 クラフトレベル1以上
『かいふく』マテピア 買 ── 売 ──	最大レベルの『かいふく』マテリアと同じ能力が得られる(『ケアル』『ケアルラ』『リジェネ』『ケアルガ』が使える)	サブ モーグリショップ(流通ランク4以上)
『ちりょう』マテピア 買 ── 売 ──	最大レベルの『ちりょう』マテリアと同じ能力が得られる(『ポイゾナ』『エスナ』『レジスト』が使える)	他 ニブルエリアのチョコボ御殿のチョコボショップにチョコボ草を50個渡す
『そせい』マテピア 買 ── 売 ──	最大レベルの『そせい』マテリアと同じ能力が得られる(『レイズ』『アレイズ』が使える)	宝 古代種の神殿：行交いの場
『ほのお』マテピア 買 ── 売 ──	最大レベルの『ほのお』マテリアと同じ能力が得られる(『ファイア』『ファイラ』『ファイガ』が使える)	サブ モーグリショップ(流通ランク3以上)


うらみのマフラー／うらみのマフラー改


リボン


モルボルスフィア／モルボルスフィア改


怒りの指輪


エルメスのくつ


ギ族のお守り



銀のバトラーグローブ



金のバトラーグローブ


邪竜の指輪／邪竜の指輪・改


闘争の胸章／闘争の胸章・改



リミットブースター


神々の黄昏


チョコボ王のマント


ローチェくんキーホルダー


マテピア(魔法マテリア／コマンドマテリア／独立マテリア)

次ページへつづく

アクセサリ(つづき)

名前	効果	入手方法
『れいき』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『れいき』マテリアと同じ能力が得られる(『ブリザド』『ブリザラ』『ブリザガ』が使える)	宝 コレルエリア(トレジャースポット:日照りの備蓄庫)
『いかずち』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『いかずち』マテリアと同じ能力が得られる(『サンダー』『サンダラ』『サンダガ』が使える)	サブ 『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】無頼漢の集い
『かぜ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『かぜ』マテリアと同じ能力が得られる(『エアロ』『エアロラ』『エアロガ』が使える)	サブ 『パイレーツ・ランページ』幽霊船ステージ(上級ランク)
『どく』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『どく』マテリアと同じ能力が得られる(『バイオ』『バイオラ』『バイオガ』が使える)	宝 ゴンガガエリア(トレジャースポット:魔晄炉建設作業棟)
『ふうじる』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『ふうじる』マテリアと同じ能力が得られる(『スリプル』『サイレス』『バーサク』が使える)	サブ 『バトルシミュレーター』【チャレンジ】群れなす軍隊
『じかん』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『じかん』マテリアと同じ能力が得られる(『ヘイスト』『スロウ』『ストップ』が使える)	サブ 『チョコボレース』バハムートカップ
『しょうめつ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『しょうめつ』マテリアと同じ能力が得られる(『デバリア』『デスペル』が使える)	サブ 『神羅バトルシミュレーター』【応用実験】特異体性能実験
『バリア』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『バリア』マテリアと同じ能力が得られる(『バリア』『マバリア』『ウォール』が使える)	サブ 『フープ・デ・チョコボ』第3訓練場(上級ランク)
『こうげきバフ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『こうげきバフ』マテリアと同じ能力が得られる(『ブレイブ』『フェイス』が使える)	サブ モーグリショップ(流通ランク6以上)
『ぼうぎょバフ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『ぼうぎょバフ』マテリアと同じ能力が得られる(『プロテス』『シェル』が使える)	宝 ニブル山:北峰山頂
『デバフこうげき』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『デバフこうげき』マテリアと同じ能力が得られる(『デブレイ』『デフェイ』が使える)	宝 ニブルエリア(→P.400)
『デバフぼうぎょ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『デバフぼうぎょ』マテリアと同じ能力が得られる(『デプロテ』『デシェル』が使える)	サブ 『マッスルコロシアム』【ペアバトル】叛逆の徒
『チャクラ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『チャクラ』マテリアと同じ能力が得られる(自分のHPを「HPが減っている量の40%」回復し、毒状態を解除する)	サブ ゴンガガエリアのクエスト4「ヒミツの隠し味」
『みやぶる』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『みやぶる』マテリアと同じ能力が得られる(敵全体の情報を見破る)	他 CH5でクイーンズ・ブラッド大会に優勝したうえでレッドXIIIにも勝利する
『いのり』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『いのり』マテリアと同じ能力が得られる(味方全員のHPを「魔法攻撃力×(7.6~8.4)」回復する)	サブ 『バトルシミュレーター』【チャレンジ】終わりなき悪夢
『HPアップ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『HPアップ』マテリアと同じ能力が得られる(最大HPが30%上がる)	サブ モーグリショップ(流通ランク1以上)
『MPアップ』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『MPアップ』マテリアと同じ能力が得られる(最大MPが30%上がる)	サブ 『バトルシミュレーター』【チャレンジ】破滅への道
『ラッキー』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『ラッキー』マテリアと同じ能力が得られる(運が50%上がる)	他 チョコボでお宝探し(コレルエリア)
『アイテムたつじん』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『アイテムたつじん』マテリアと同じ能力が得られる(バトル中に使った消費アイテムによる回復量やダメージ量が50%増える)	サブ 『サボテン・ノック』弐号基のノーマルモード(上級ランク)
『ガードきょうか』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『ガードきょうか』マテリアと同じ能力(→P.573)が得られる	サブ 『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】さまよう爪痕
『ジャストガードきょうか』マテピア 買 ― 売 ―	最大レベルの『ジャストガードきょうか』マテリアと同じ能力(→P.573)が得られる	サブ モーグリショップ(流通ランク2以上)
盗族の小手 買 ― 売 ―	敵からアイテムを盗める確率が1.5倍に上がる	サブ 『ビーストバトルグラウンド』【地下闘技大会】地下の鬼ごっこ
ウォーカーバッジ 買 ― 売 ―	100歩移動するごとに1ギル入手する(バトルメンバー以外が歩いた場合にも効果がある)	他 ウィリーキャンペーンの景品(4000m)
フラタニティピアス 買 ― 売 2000	連携アクションや連携アビリティで与えるダメージ量が10%増える	作成 クラフトレベル4以上
フラタニティピアス改 買 ― 売 ―	連携アクションや連携アビリティで与えるダメージ量が20%増える	作成 クラフトレベル15以上

名前	効果	入手方法
BBGバッジ 買 ── 売 ──	弱体化効果の発生中、3%の確率で受けるダメージをゼロにする	サブ『ビーストバトルグラウンド』【地下闘技大会】己の存在証明
壊し屋のキーチェーン 買 ── 売 ──	敵をバーストしたときに、自分のHPが最大値の15%、MPが最大値の10%回復する	サブ『デザートラッシュ』ハードモード(上級ランク)
三日月チャーム 買 ── 売 ──	操作キャラクターでないときに、受けるダメージ量が20%減る	サブ ゴンガガエリアのクエスト⑤「どんづまりからの脱出」、『ダッシュ・デ・チョコボ』(初級ランク)、『サボテン・ノック』壱号基のノーマルモード(上級ランク)
レスキューバッジ 買 ── 売 ──	HPが残り25%以下だと、バトル中に自分に対するHPの回復量が30%増える	宝 ジュノンエリア(トレジャースポット:難破船の輸送物資)
ヒールチョーカー 買 ── 売 2500	バトル中に自分の行動(蘇生を含む)によるHPの回復量が20%増える	宝 コレルエリア(トレジャースポット:アモール岬の桟橋) 作成 クラフトレベル12以上
幻獣のお守り 買 ── 売 ──	自分が呼び出した召喚獣のレベルが通常よりも5高くなる(→P.73)	サブ コスモエリアのクエスト④「さまよう亡霊」
モーグリのお守り 買 ── 売 ──	敵がアイテムを落とす確率が2倍に上がる	サブ モーグリショップ(流通ランク7)
源氏の小手 買 ── 売 ──	敵に与えるダメージ量の上限が9999から99999に上がる	作成 クラフトレベル16
源氏の耳飾り 買 ── 売 ──	敵に与えるダメージ量と自分が受けるダメージ量が15%増える	作成 クラフトレベル16
源氏の指輪 買 ── 売 ──	自分が受けるダメージ量と敵に与えるダメージ量が15%減る	作成 クラフトレベル16
DLC クポチャーム 買 ── 売 ──	10%の確率で、採取したアイテムの入手数が1個増える 最大HPが5%上がる	他 本作の体験版のセーブデータ特典
DLC トリートチョーカー 買 ── 売 ──	敵を倒したときに自分のHPが最大値の10%回復する	他 本作のコレクターズエディションまたはデジタルデラックスエディションの購入特典


盗族の小手



ウォーカーバッジ


フラタニティピアス/
フラタニティピアス改



BBGバッジ

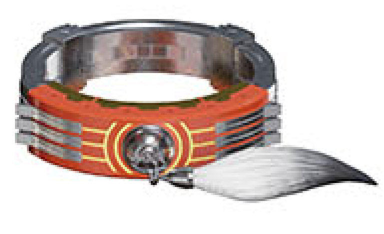

壊し屋のキーチェーン


幻獣のお守り


モーグリのお守り


源氏の小手


源氏の耳飾り


源氏の指輪


DLC クポチャーム


DLC トリートチョーカー

マテリア MATERIA

魔法マテリア

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	使えるようになる魔法
かいふく 買 600 売 300～2400	HPを回復する魔法が使える	★1	0	300	ケアル
		★2	300	450	ケアルラ
		★3	750	450	リジェネ
		★4	1200	――	ケアルガ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 各地の自動販売機など　サブ『バトルシミュレーター』【エリア解析】グラスランドの解析 Lv.1［★2］　他 クラウドの初期装備				
ちりょう 買 1500 売 750～3000	弱体化効果の回復などに関する魔法が使える	★1	0	300	ポイゾナ
		★2	300	900	エスナ
		★3	1200	――	レジスト
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 コレルエリア以降の自動販売機など　拾 グラスランドエリア：風車村(※1)　サブ『バトルシミュレーター』【エリア解析】ジュノンの解析 Lv.2［★2］				
そせい 買 3000 売 1500～3000	戦闘不能状態を回復する魔法が使える	★1	0	5000	レイズ
		★2	5000	――	アレイズ
	ステータス 最大MP+5%、魔力+1、精神+1				
	入手方法 店 コレルエリア(南部)以降の自動販売機など　拾 北コレル：貯炭場跡　サブ『バトルシミュレーター』【エリア解析】ニブルの解析 Lv.2［★2］				
リレイズ 買 ―― 売 ――	戦闘不能状態から自動的に回復する魔法が使える	★1	――	――	リレイズ
	最大MP+5%、魔力+1、精神+1				
	入手方法 レポ マテリア開発(ミドルオーシャン)				
ほのお 買 500 売 250～1000	炎属性の魔法が使える	★1	0	300	ファイア
		★2	300	900	ファイラ
		★3	1200	――	ファイガ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 各地の自動販売機など　サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】クラウド、【エリア解析】コレルの解析 Lv.2［★2］　他 クラウドの初期装備				
れいき 買 500 売 250～1000	氷属性の魔法が使える	★1	0	300	ブリザド
		★2	300	900	ブリザラ
		★3	1200	――	ブリザガ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 各地の自動販売機など　サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】ティファ、【エリア解析】グラスランドの解析 Lv.2［★2］　他 ティファの初期装備				
ほのお&れいき 買 ―― 売 ――	炎属性や氷属性の魔法が使える	★1	0	1200	ファイア、ブリザド
		★2	1200	2400	ファイラ、ブリザラ
		★3	3600	――	ファイガ、ブリザガ
	ステータス 最大MP+5%				
	入手方法 レポ マテリア開発(グラスランドエリア)				
いかずち 買 500 売 250～1000	雷属性の魔法が使える	★1	0	300	サンダー
		★2	300	900	サンダラ
		★3	1200	――	サンダガ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 各地の自動販売機など　拾 ミスリルマイン：ミスリルの洞穴　サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】バレット、【エリア解析】ジュノンの解析 Lv.1［★2］　他 バレットの初期装備				
かぜ 買 500 売 250～1000	風属性の魔法が使える	★1	0	300	エアロ
		★2	300	900	エアロラ
		★3	1200	――	エアロガ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 各地の自動販売機など　サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】エアリス、【エリア解析】コレルの解析 Lv.1［★2］　他 エアリスの初期装備				

※1……グラスランドエリアのクエスト5「風の吹く場所」で風車を動かしたあとに拾える

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	使えるようになる魔法
いかずち&かぜ 買 ── 売 ──	雷属性や風属性の魔法が使える	★1	0	1200	サンダー、エアロ
		★2	1200	2400	サンダラ、エアロラ
		★3	3600	──	サンダガ、エアロガ
	ステータス 最大MP+5%				
	入手方法 レポ マテリア開発(ジュノンエリア)				
どく 買 1500 売 750〜3000	毒状態を発生させる魔法が使える	★1	0	300	バイオ
		★2	300	900	バイオラ
		★3	1200	──	バイオガ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 ジュノンエリア以降の自動販売機など 拾 アンダーソーサー：サンゾクの聖域 他 レッドXIIIの初期装備				
せきか 買 ── 売 ──	石化危険状態を発生させる魔法が使える	★1	0	300	クエイク
		★2	300	900	クエイラ
		★3	1200	──	クエイガ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 レポ マテリア開発(ゴンガガエリア)				
どく&せきか 買 ── 売 ──	毒状態や石化危険状態を発生させる魔法が使える	★1	0	1200	バイオ、クエイク
		★2	1200	2400	バイオラ、クエイラ
		★3	3600	──	バイオガ、クエイガ
	ステータス 最大MP+5%				
	入手方法 レポ マテリア開発(コスモエリア)				
じゅうりょく 買 ── 売 ──	敵の残りHPの割合に応じたダメージを与える魔法が使える	★1	0	1200	グラビデ
		★2	1200	2400	グラビラ
		★3	3600	──	グラビガ
	ステータス 最大MP+5%、魔力+1、精神+1				
	入手方法 レポ マテリア開発(コレルエリア)				
いんせき 買 ── 売 ──	隕石を落とす魔法が使える	★1	0	3000	コメット
		★2	3000	──	コメテオ
	ステータス 最大MP+5%、魔力+1、精神+1				
	入手方法 レポ マテリア開発(ニブルエリア)				
ふうじる 買 3000 売 1500〜6000	行動を制限する魔法やダメージ量の増減に関係する魔法が使える	★1	0	300	スリプル
		★2	300	900	サイレス
		★3	1200	──	バーサク
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 ゴンガガエリア以降の自動販売機など 拾 コレル南採炭場跡：中央採炭場 サブ 『ピアノ演奏』エアリスのテーマ[★3]				
じかん 買 5000 売 2500〜10000	時間をあやつる魔法が使える	★1	0	300	ヘイスト
		★2	300	900	スロウ
		★3	1200	──	ストップ
	ステータス 最大MP+5%、魔力+1、精神+1				
	入手方法 店 コスモエリア以降の自動販売機など サブ 『パイレーツ・ランページ』海賊船ステージ(上級ランク) サブ 『バトルシミュレーター』【エリア解析】ニブルの解析 Lv.1[★2]				
しょうめつ 買 3000 売 1500〜3000	強化効果を解除する魔法が使える	★1	0	1200	デバリア
		★2	1200	──	デスペル
	ステータス 最大MP+5%、魔力+1、精神+1				
	入手方法 店 ゴンガガエリア以降の自動販売機など 拾 ゴンガガ魔晄炉：連絡通路、古代種の神殿：救済の祭壇[★2]				
バリア 買 1500 売 750〜3000	受けるダメージ量を減らす魔法が使える	★1	0	300	バリア
		★2	300	900	マバリア
		★3	1200	──	ウォール
	ステータス 最大MP+5%、魔力+1、精神+1				
	入手方法 店 コレルエリア以降の自動販売機など 拾 神羅屋敷：第三発電場 サブ 『バトルシミュレーター』【エリア解析】コスモの解析 Lv.1[★2]				

次ページへつづく

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	使えるようになる魔法
こうげきバフ 買 2000 売 1000～2000	攻撃力を上げる魔法が使える	★1	0	300	ブレイブ
		★2	300	──	フェイス
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 コレルエリア以降の自動販売機など 拾 コレル炭坑：鉄道管理棟 3F、ギ族の洞窟：哀の門[★2] 他 ケット・シーの初期装備				
ぼうぎょバフ 買 2000 売 1000～2000	防御力を上げる魔法が使える	★1	0	300	プロテス
		★2	300	──	シェル
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 コレルエリア以降の自動販売機など 拾 連絡船 第八神羅丸：ロイヤルラウンジ 1F、ギ族の洞窟：宿怨の祠[★2]				
デバフこうげき 買 2000 売 1000～2000	攻撃力を下げる魔法が使える	★1	0	300	デブレイ
		★2	300	──	デフェイ
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 ゴンガガエリア以降の自動販売機など サブ『ピアノ演奏』二本足で立つのも難しいものだな(Aランク)[★2]				
デバフぼうぎょ 買 2000 売 1000～2000	防御力を下げる魔法が使える	★1	0	300	デプロテ
		★2	300	──	デシェル
	ステータス 最大MP+2%				
	入手方法 店 ゴンガガエリア以降の自動販売機など 拾 コレル山：登山口 他 ユフィの初期装備				

支援マテリア

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
APアップ 買 ── 売 ──	組にしたマテリアのAPの獲得量が2倍に増える	★1	──	──	──
	組にできるマテリア 大半のマテリア(※1)				
	ステータス ──				
	入手方法 拾 ミスリルマイン：第一トンネル、古代種の神殿：試練の祠 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】コレル：山と海のあいだ、【討伐解析】ニブル：悪魔の舞踏、『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】叫喚の四重奏				
ぞくせい 買 ── 売 ──	武器にセットした場合は、組にしたマテリアの属性を持つ「同じ威力の魔法ダメージの○%」が攻撃時のダメージに加算される 防具にセットした場合は、組にしたマテリアの属性への耐性が上がる	★1	0	2500	属性ダメージの倍率：8% 属性耐性：半減
		★2	2500	7500	属性ダメージの倍率：15% 属性耐性：無効
		★3	10000	──	属性ダメージの倍率：23% 属性耐性：吸収
	組にできるマテリア 属性を持つ魔法が使える魔法マテリア(ほのおなど／※2)				
	ステータス ──				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】ジュノン：空を征くもの、【討伐解析】ゴンガガ：遥かなる地響き、【チャレンジ】嫌われ者の哀歌				
マテリアバウンス 買 ── 売 ──	組にしたマテリアのレベルが1上がる	★1	──	──	──
	組にできるマテリア 大半のマテリア(※3)				
	ステータス ──				
	入手方法 拾 ジュノンエリア(→P.351)、ニブルエリア(チョコボ御殿) サブ コレルエリアのクエスト❺「迷子のピヨ」、『バトルシミュレーター』【討伐解析】コスモ：大自然の逆襲、モーグリショップ(流通ランク5以上)、ゴールドポイント交換所 他 ケット・シーの初期装備				
はんいか 買 ── 売 ──	組にしたマテリアの魔法が範囲化される(※4)。範囲化時は、ダメージ量、回復量、状態変化の持続時間が減る	★1	0	500	効果減少率：60%
		★2	500	1500	効果減少率：45%
		★3	2000	──	効果減少率：25%
	組にできるマテリア 魔法マテリア(リレイズをのぞく)				
	ステータス ──				
	入手方法 サブ コスモエリアのクエスト❻「地中に潜むもの」、『バトルシミュレーター』【チャレンジ】怪物たちのシュプレヒコール 他 ケット・シーの初期装備				

※1……最初からレベルが最大のものをのぞく
※2……2種類の属性の魔法が使えるマテリア(ほのお&れいきなど)は、ふたつの属性の効果を同時に得られる(武器にセットした場合は、与えるダメージ量が多いほうの属性の効果が発揮される)
※3……最初からレベルが最大のもの、支援マテリア、てきのわざをのぞく
※4……対象が味方の場合は全員に、敵の場合はターゲットと半径20m以内にいる別の敵(近い順に2体まで)に効果がおよぶ

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
たいせい 買▶3000 売▶1500～6000	組にしたマテリアに対応する弱体化効果の持続時間が短くなる(即死は発生確率が下がる)	★1	0	2500	持続時間の減少率：25%
		★2	2500	7500	持続時間の減少率：50%
		★3	10000	──	持続時間の減少率：100%
	組にできるマテリア▶状態変化を発生させる魔法が使える魔法マテリア(バリアをのぞく)、しょうめつ				
	ステータス▶──				
	入手方法▶店 コスモエリア以降の自動販売機など　拾 ゴンガガエリア(→P.381)　サブ ジュノンエリアのクエスト❺「蒼穹の夢」、『ピアノ演奏』バレットのテーマ[★2]				
まほうついげき 買▶── 売▶──	操作キャラクターでないときにのみ効果が発揮され、操作キャラクターがアビリティや魔法を敵に使うと、その敵に対して、組にした魔法マテリアで使える最低ランクの魔法を自動的に使う(※5)	★1	──	──	──
	組にできるマテリア▶ダメージを与える魔法が使える魔法マテリア(じゅうりょくをのぞく)				
	ステータス▶──				
	入手方法▶レポ マテリア開発(コスモエリア)				
HPきゅうしゅう 買▶── 売▶──	組にしたマテリアによる攻撃で敵にダメージを与えると、自分のHPが「与えたダメージ量の○%」回復する	★1	0	2500	HP回復量の倍率：15%
		★2	2500	7500	HP回復量の倍率：25%
		★3	10000	──	HP回復量の倍率：35%
	組にできるマテリア▶ダメージを与える魔法やコマンドが使えるマテリア(じゅうりょく、ギャンブルをのぞく)				
	ステータス▶──				
	入手方法▶レポ マテリア開発(コレルエリア)				
MPきゅうしゅう 買▶── 売▶──	組にしたマテリアによる攻撃で敵にダメージを与えると、自分のMPが「与えたダメージ量の○%」回復する	★1	0	2500	MP回復量の倍率：0.1%
		★2	2500	7500	MP回復量の倍率：0.2%
		★3	10000	──	MP回復量の倍率：0.3%
	組にできるマテリア▶ダメージを与える魔法やコマンドが使えるマテリア(じゅうりょく、ぬすむ、てきのわざ、ぜにをなげ、ギャンブル、オート固有アビリティをのぞく)				
	ステータス▶──				
	入手方法▶レポ マテリア開発(ニブルエリア)				
オートまほう 買▶── 売▶──	操作キャラクターでないときにのみ効果が発揮され、組にした魔法マテリアを自動的に使う(MPやATBゲージは消費する)	★1	0	200	──
		★2	200	──	魔力が2%上がる
	組にできるマテリア▶魔法マテリア				
	ステータス▶(「レベルによる変化」を参照)				
	入手方法▶レポ マテリア開発(グラスランドエリア)				
MPセーブ 買▶── 売▶──	組にした魔法マテリアの消費MPが減少する	★1	0	5000	消費MPの減少率：15%
		★2	5000	10000	消費MPの減少率：30%
		★3	15000	──	消費MPの減少率：50%
	組にできるマテリア▶魔法マテリア				
	ステータス▶──				
	入手方法▶レポ マテリア開発(ジュノンエリア)				
まほうきょうか 買▶── 売▶──	組にした魔法マテリアの威力が上がり、状態変化の持続時間が延びる	★1	0	1000	効果増加率：5%
		★2	1000	2000	効果増加率：10%
		★3	3000	6000	効果増加率：15%
		★4	9000	18000	効果増加率：20%
		★5	27000	──	効果増加率：25%
	組にできるマテリア▶魔法マテリア(リレイズ、じゅうりょく、しょうめつをのぞく)				
	ステータス▶──				
	入手方法▶レポ マテリア開発(ゴンガガエリア)				
クイックキャスト 買▶── 売▶──	組にした魔法マテリアの詠唱時間が短くなる	★1	0	1000	詠唱時間の短縮率：50%
		★2	1000	2000	詠唱時間の短縮率：60%
		★3	3000	6000	詠唱時間の短縮率：70%
		★4	9000	18000	詠唱時間の短縮率：80%
		★5	27000	──	詠唱時間の短縮率：100%
	組にできるマテリア▶魔法マテリア				
	ステータス▶──				
	入手方法▶レポ マテリア開発(ミドルオーシャン)				

※5……MPやATBゲージは消費しないが、威力が通常の0.45倍、バースト値が通常の0.25倍に下がる。また、2種類の属性の魔法が使えるマテリア(ほのお＆れいきなど)と組にしたときは、どちらか一方の魔法をランダムで使う

コマンドマテリア

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
チャクラ 買▶300 売▶150～2400	自分のHPを「HPが減っている量の○%」回復し、毒状態を解除する	★1	0	50	回復量の倍率：20%
		★2	50	100	回復量の倍率：25%
		★3	150	300	回復量の倍率：30%
		★4	450	900	回復量の倍率：35%
		★5	1350	――	回復量の倍率：40%
	ステータス ――				
	入手方法 店各地の自動販売機など 拾コスモキャニオン：水の洞窟、古代種の神殿：怖気の回廊［★5］ サブ『腹筋勝負』（中級ランク）［★3］ 他ティファの初期装備				
みやぶる 買▶500 売▶250～500	敵の情報を見破って、エネミーレポートに詳細な情報を登録する	★1	0	300	対象：敵1体
		★2	300	――	対象：敵全体
	ステータス ――				
	入手方法 店各地の自動販売機など 他クラウド、ユフィの初期装備				
いのり 買▶500 売▶250～4000	味方全員のHPを「魔法攻撃力×威力×（0.95～1.05）」回復する	★1	0	300	威力：4
		★2	300	600	威力：5
		★3	900	600	威力：6
		★4	1500	900	威力：7
		★5	2400	――	威力：8
	ステータス ――				
	入手方法 店コスモエリア以降の自動販売機など レポゴンガガエリアの調査レポート4（クリア後に宝箱から入手）［★3］ 他エアリスの初期装備				
ぬすむ 買▶500 売▶250～500	敵からアイテムを盗むコマンドが使える	★1	0	300	『ぬすむ』が使える
		★2	300	――	『ぶんどる』が使える
	ステータス ――				
	入手方法 店各地の自動販売機など 拾アンダーソーサー：ロンリーパレス 2F［★2］ 他ユフィの初期装備				
てきのわざ 買▶―― 売▶――	『バトルシミュレーター』で習得した『てきのわざ』を使える	★1	0	50	――
		★2	50	250	最大HPが5%上がる
		★3	300	500	最大MPが5%上がる
		★4	800	700	力が5%上がる
		★5	1500	――	魔力が5%上がる
	ステータス （「レベルによる変化」を参照）				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【生体解析】敵を知るには				
へんか 買▶―― 売▶――	HPが残り5%以下（へんかに対する特性が「弱点・有効」の場合は15%以下、「耐性（弱）」の場合は3%以下）の敵を、敵の種類に対応したアイテムに変えて倒す	★1	――	――	――
	ステータス ――				
	入手方法 レポマテリア開発（グラスランドエリア）				
アイテムマスター 買▶―― 売▶――	『ITEM』コマンドバーが光っているときに、ATBゲージを消費せずにアイテムを使用できる。アイテム使用後は、ATBゲージを消費する行動を特定の回数行なうごとに、ふたたびコマンドバーが光る	★1	0	300	再発動までの行動回数：3回
		★2	300	600	再発動までの行動回数：2回
		★3	900	――	再発動までの行動回数：1回
	ステータス ――				
	入手方法 レポマテリア開発（ジュノンエリア）				
ATBブースト 買▶―― 売▶――	L1ボタンを押しながらR1ボタンで発動し、自分のATBゲージの蓄積量を2倍に増やす。使用後は、しばらく使えなくなる	★1	0	300	再使用までの時間：180秒
		★2	300	600	再使用までの時間：150秒
		★3	900	600	再使用までの時間：120秒
		★4	1500	900	再使用までの時間：90秒
		★5	2400	――	再使用までの時間：60秒
	ステータス ――				
	入手方法 レポマテリア開発（コレルエリア）				
リミットユニオン 買▶―― 売▶――	仲間ひとりのリミットゲージを減らし、その減少量だけ自分のリミットゲージを増やす	★1	――	――	――
	ステータス ――				
	入手方法 レポマテリア開発（ゴンガガエリア）				

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
ジャンプ 買 —— 売 ——	上空に姿を消したあと、急降下して敵にダメージを与える	★1	——	——	——
	ステータス ——				
	入手方法 レポ マテリア開発(コスモエリア)				
あんこく 買 —— 売 ——	自分にあんこく状態(特定のアビリティを使ったときに、自分のHPが減少するかわりにアビリティの威力が上がる状態／→P.74)を発生させる	★1	0	300	威力の上昇率：7%
		★2	300	600	威力の上昇率：10%
		★3	900	600	威力の上昇率：15%
		★4	1500	900	威力の上昇率：17%
		★5	2400	——	威力の上昇率：20%
	ステータス ——				
	入手方法 レポ マテリア開発(ニブルエリア)				
ぜになげ 買 —— 売 ——	1000～10000ギルを消費して敵にダメージを与える	★1	——	——	——
	ステータス ——				
	入手方法 レポ マテリア開発(ミドルオーシャン)				
ギャンブル 買 —— 売 ——	パーティメンバーがセットしているマテリアで使用できるアビリティや魔法のうち、ランダムでひとつを発動させる	★1	0	300	——
		★2	300	600	消費MPの減少率：25%
		★3	900	——	消費MPの減少率：50%
	ステータス ——				
	入手方法 サブ コレルエリアのクエスト 9「遊び人からの挑戦状」				

独立マテリア

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
HPアップ 買 2000 売 1000～16000	最大HPが上がる。複数セット時は合計30%になるまで効果が重複する	★1	0	500	最大HPの上昇率：10%
		★2	500	1000	最大HPの上昇率：15%
		★3	1500	3500	最大HPの上昇率：20%
		★4	5000	5000	最大HPの上昇率：25%
		★5	10000	——	最大HPの上昇率：30%
	ステータス (「レベルによる変化」を参照)				
	入手方法 店 各地の自動販売機など 拾 アンダージュノン：イルカの入江 サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】バトル初心者の館 他 バレット、ユフィの初期装備				
MPアップ 買 2000 売 1000～16000	最大MPが上がる。複数セット時は合計30%になるまで効果が重複する	★1	0	500	最大MPの上昇率：10%
		★2	500	1000	最大MPの上昇率：15%
		★3	1500	3500	最大MPの上昇率：20%
		★4	5000	5000	最大MPの上昇率：25%
		★5	10000	——	最大MPの上昇率：30%
	ステータス (「レベルによる変化」を参照)				
	入手方法 店 ゴンガガエリア以降の自動販売機など 拾 ミスリルマイン：地下段丘 サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】レッドXIII				
パワー 買 —— 売 ——	力が上がる。複数セット時は合計100%になるまで効果が重複する	★1	0	500	力の上昇率：5%
		★2	500	1000	力の上昇率：10%
		★3	1500	3500	力の上昇率：15%
		★4	5000	5000	力の上昇率：20%
		★5	10000	——	力の上昇率：25%
	ステータス (「レベルによる変化」を参照)				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】コレル：地中に潜むもの				
マジカル 買 —— 売 ——	魔力が上がる。複数セット時は合計100%になるまで効果が重複する	★1	0	500	魔力の上昇率：5%
		★2	500	1000	魔力の上昇率：10%
		★3	1500	3500	魔力の上昇率：15%
		★4	5000	5000	魔力の上昇率：20%
		★5	10000	——	魔力の上昇率：25%
	ステータス (「レベルによる変化」を参照)				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】コスモ：太古の記憶				

次ページへつづく

名前	効果	レベル	AP		レベルによる変化
			累計	NEXT	
フィジカル 買 —— 売 ——	体力が上がる。複数セット時は合計100%になるまで効果が重複する	★1	0	500	体力の上昇率：5%
		★2	500	1000	体力の上昇率：10%
		★3	1500	3500	体力の上昇率：15%
		★4	5000	5000	体力の上昇率：20%
		★5	10000	——	体力の上昇率：25%
	ステータス （「レベルによる変化」を参照）				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】グラスランド：草原と狼、【討伐解析】コレル：突き刺し注意報				
マインド 買 —— 売 ——	精神が上がる。複数セット時は合計100%になるまで効果が重複する	★1	0	500	精神の上昇率：5%
		★2	500	1000	精神の上昇率：10%
		★3	1500	3500	精神の上昇率：15%
		★4	5000	5000	精神の上昇率：20%
		★5	10000	——	精神の上昇率：25%
	ステータス （「レベルによる変化」を参照）				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】ジュノン：海風のトルネード、【討伐解析】ゴンガガ：混ぜるなキケン				
ラッキー 買 2000 売 1000～16000	運が上がる。複数セット時は合計100%になるまで効果が重複する	★1	0	500	運の上昇率：10%
		★2	500	1000	運の上昇率：20%
		★3	1500	3500	運の上昇率：30%
		★4	5000	5000	運の上昇率：40%
		★5	10000	——	運の上昇率：50%
	ステータス （「レベルによる変化」を参照）				
	入手方法 店 ジュノンエリア以降の自動販売機など　サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】ケット・シー　他 ケット・シーの初期装備				
スピード 買 —— 売 ——	すばやさが上がる。複数セット時は合計100%になるまで効果が重複する	★1	0	500	すばやさの上昇率：5%
		★2	500	1000	すばやさの上昇率：10%
		★3	1500	3500	すばやさの上昇率：15%
		★4	5000	5000	すばやさの上昇率：20%
		★5	10000	——	すばやさの上昇率：25%
	ステータス （「レベルによる変化」を参照）				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】ゴンガガ：大地に根ざして				
ギルアップ 買 —— 売 ——	バトルで獲得するギルが2倍に増える	★1	——	——	——
	ステータス 運＋1				
	入手方法 サブ ゴールドポイント交換所（CH12以降）				
けいけんちアップ 買 —— 売 ——	味方全員がバトルで獲得する経験値が2倍に増える（クエストをクリアしたときに獲得する経験値は増えない）	★1	——	——	——
	ステータス 運＋1				
	入手方法 拾 古代種の神殿：懺悔の泉				
せんせいこうげき 買 —— 売 ——	バトル開始時のATBゲージの蓄積量が多くなる	★1	0	250	蓄積量：750～1000
		★2	250	750	蓄積量：750～1500
		★3	1000	——	蓄積量：1400～2000
	ステータス 運＋1				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】グラスランド：双極の反乱、【討伐解析】コスモ：爆裂七変化				
ちょうはつ 買 —— 売 ——	操作キャラクターでないときにのみ効果が発揮され、仲間のHPが最大値の25%以下になると、敵（一部をのぞく）の注意を引きつけて自分を狙われやすくする。効果が切れたあとは、しばらく発動しなくなる	★1	0	100	効果の持続時間：60秒 再使用までの時間：90秒
		★2	100	200	効果の持続時間：90秒 再使用までの時間：60秒
		★3	300	——	効果の持続時間：120秒 再使用までの時間：30秒
	ステータス 体力＋1、精神＋1				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】グラスランド：大地の番人				

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
アイテムたつじん 買▶1000 売▶500〜2000	バトル中に使った消費アイテムによる回復量やダメージ量が増える	★1	0	250	増加率：30%
		★2	250	750	増加率：40%
		★3	1000	――	増加率：50%
	ステータス▶精神＋1				
	入手方法▶店ジュノンエリア以降の自動販売機など　拾グラスランドエリア（グラスランド港）　サブ『神羅バトルシミュレーター』【基礎実験】生存競争テスト［★2］				
ガードきょうか 買▶1500 売▶750〜3000	攻撃をガードしたときに、受けるダメージ量が減り、ATBゲージの増加量が増える（→P.72）	★1	0	250	ダメージ量：0.35〜0.55倍 ゲージ増加量：40〜350
		★2	250	750	ダメージ量：0.3〜0.5倍 ゲージ増加量：45〜400
		★3	1000	――	ダメージ量：0.25〜0.45倍 ゲージ増加量：50〜450
	ステータス▶体力＋1、精神＋1				
	入手方法▶店コレルエリア以降の自動販売機など　拾ゴールドソーサー：セントラルブリッジ　サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】連携アクション＆連携アビリティ				
ジャストガードきょうか 買▶300 売▶150〜600	ジャストガードの性能が強化される	★1	0	1000	受付時間が0.06秒長くなる
		★2	1000	2000	バースト値が8になる
		★3	3000	――	拘束攻撃を防げる
	ステータス▶――				
	入手方法▶店各地の自動販売機など　拾グラスランドエリア（→P.342）　サブ『バトルシミュレーター』【チュートリアル】ユフィ　他レッドXIIIの初期装備				
ATBバースト 買▶―― 売▶――	敵をバーストさせたときに自分のATBゲージが増える	★1	0	250	増加量：600
		★2	250	750	増加量：900
		★3	1000	――	増加量：1250
	ステータス▶――				
	入手方法▶レポマテリア開発（ジュノンエリア）				
ATBれんけい 買▶―― 売▶――	ATBゲージを消費するコマンドを2回連続で使うと、ほかの仲間のATBゲージが増える	★1	0	1000	増加量：400
		★2	1000	3000	増加量：750
		★3	4000	――	増加量：1000
	ステータス▶精神＋1				
	入手方法▶レポマテリア開発（ニブルエリア）				
わざたつじん 買▶―― 売▶――	ATBゲージを消費するコマンドを3種類使うと、自分のATBゲージが増える（使ったコマンドの種類は、効果を得るたびにリセットされる）	★1	0	250	増加量：750
		★2	250	750	増加量：1000
		★3	1000	――	増加量：1250
	ステータス▶精神＋1				
	入手方法▶レポマテリア開発（コスモエリア）				
オート固有アビリティ 買▶―― 売▶――	操作キャラクターでないときにのみ効果が発揮され、固有アビリティを自動的に使う。ティファは『秘技解放』も使用する	★1	――	――	――
	ステータス▶――				
	入手方法▶レポマテリア開発（グラスランドエリア）				
オート武器アビリティ 買▶―― 売▶――	操作キャラクターでないときにのみ効果が発揮され、ショートカットコマンドに登録された武器アビリティを自動的に使う	★1	0	200	――
		★2	200	――	力が2%上がる
	ステータス▶（「レベルによる変化」を参照）				
	入手方法▶レポマテリア開発（コレルエリア）				
れんけいれんさ 買▶―― 売▶――	連携アビリティを使ったときに連携に参加しなかった仲間の連携ゲージが1増える	★1	――	――	――
	ステータス▶――				
	入手方法▶レポマテリア開発（ゴンガガエリア）				
リミットシェア 買▶―― 売▶――	自分のリミットゲージが増えなくなるかわりに、増加するはずだった量をほかの仲間全員に均等に分配する	★1	――	――	――
	ステータス▶――				
	入手方法▶レポマテリア開発（ミドルオーシャン）				
HP・MPいれかえ 買▶―― 売▶――	本来の最大HPの値が最大MPの値に、最大MPの値が最大HPの値に入れ替わる	★1	――	――	――
	ステータス▶――				
	入手方法▶拾ニブル山：グニパヘリル幽谷				

次ページへつづく

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
力・魔力いれかえ 買 ── 売 ──	本来の力の値が魔力の値に、魔力の値が力の値に入れ替わる	★1	──	──	──
	ステータス ──				
	入手方法 拾 神羅屋敷：換気制御場 4F				
体力・精神いれかえ 買 ── 売 ──	本来の体力の値が精神の値に、精神の値が体力の値に入れ替わる	★1	──	──	──
	ステータス ──				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【討伐解析】ニブル：霊山の使者				

召喚マテリア

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
チョコボ&モーグリ 買 ── 売 ──	チョコボ&モーグリが召喚できる	★1	──	──	──
	ステータス 最大MP+2%、魔力+2、運+2				
	入手方法 他 クラウドの初期装備				
イフリート 買 ── 売 ──	イフリートが召喚できる	★1	──	──	──
	ステータス 最大MP+2%、力+2、体力+2				
	入手方法 他 レッドⅩⅢの初期装備				
シヴァ 買 ── 売 ──	シヴァが召喚できる	★1	──	──	──
	ステータス 最大MP+4%、魔力+2				
	入手方法 他 エアリスの初期装備				
タイタン 買 ── 売 ──	タイタンが召喚できる。召喚獣クリスタルの解析で強化可能	★1	──	──	──
		★2	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★3	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★4	──	──	『岩石投げ』を習得
	ステータス 最大HP+2%、最大MP+2%、体力+5				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【召喚獣】タイタン				
フェニックス 買 ── 売 ──	フェニックスが召喚できる。召喚獣クリスタルの解析で強化可能	★1	──	──	──
		★2	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★3	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★4	──	──	『リレイズ』『アレイズ』を習得
	ステータス 最大MP+4%、魔力+4				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【召喚獣】フェニックス				
アレクサンダー 買 ── 売 ──	アレクサンダーが召喚できる。召喚獣クリスタルの解析で強化可能	★1	──	──	──
		★2	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★3	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★4	──	──	『グランレーザー』を習得
	ステータス 最大HP+3%、最大MP+3%、体力+2、精神+2				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【召喚獣】アレクサンダー				
クジャタ 買 ── 売 ──	クジャタが召喚できる。召喚獣クリスタルの解析で強化可能	★1	──	──	──
		★2	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★3	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★4	──	──	『イグナイトホーン』『フィンブルホーン』『スパーキングホーン』を習得
	ステータス 最大HP+5%、最大MP+2%、力+2				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【召喚獣】クジャタ				
バハムート改 買 ── 売 ──	バハムート改が召喚できる。召喚獣クリスタルの解析で強化可能	★1	──	──	──
		★2	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★3	──	──	出現時のレベルが1上がる
		★4	──	──	『インフェルノラッシュ』を習得
	ステータス 最大MP+5%、力+2、魔力+2				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【召喚獣】バハムート改				

名前	効果	レベル	AP 累計	AP NEXT	レベルによる変化
オーディン 買—— 売——	オーディンが召喚できる。召喚獣クリスタルの解析で強化可能	★1	——	——	——
		★2	——	——	出現時のレベルが1上がる
		★3	——	——	出現時のレベルが1上がる
		★4	——	——	『カイザークラッシュ』を習得
	ステータス 最大MP+5%、力+4				
	入手方法 サブ『バトルシミュレーター』【召喚獣】オーディン				
ギルガメッシュ 買—— 売——	ギルガメッシュが召喚できる	★1	——	——	——
	ステータス 最大HP+2%、最大MP+5%、力+2、魔力+2				
	入手方法 レポ ミドルオーシャンの調査レポートをすべてクリア				
DLC リヴァイアサン 買—— 売——	リヴァイアサンが召喚できる	★1	——	——	——
	ステータス 最大MP+5%、魔力+2、精神+2				
	入手方法 他『ファイナルファンタジーVII リメイク』のセーブデータ特典				
DLC ラムウ 買—— 売——	ラムウが召喚できる	★1	——	——	——
	ステータス 最大HP+2%、最大MP+2%、力+2、魔力+2				
	入手方法 他『FF7R エピソード インターミッション』のセーブデータ特典				
DLC ファンシーチョコボ 買—— 売——	ファンシーチョコボが召喚できる	★1	——	——	——
	ステータス 最大HP+2%、最大MP+2%				
	入手方法 他 ローソン@Loppi・HMVでの本作の購入特典				
DLC マジックポット 買—— 売——	マジックポットが召喚できる	★1	——	——	——
	ステータス 最大HP+2%、最大MP+2%				
	入手方法 他 本作のコレクターズエディションまたはデジタルデラックスエディションの購入特典				
DLC モーグリーズ 買—— 売——	モーグリーズが召喚できる	★1	——	——	——
	ステータス 最大HP+2%、最大MP+2%				
	入手方法 他 本作のコレクターズエディションの購入特典、PlayStation Storeでの予約特典				

スキルブック FOLIOS&MANUSCRIPTS

▼クラウド用

名前		入手方法
スキルブック:クラウド		クラウドの初期所持品
剣技指南書	第1巻	サブ モーグリショップ(流通ランク1以上)
	第2巻	サブ コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」
	第3巻	サブ ゴールドポイント交換所
	第4巻	サブ モーグリショップ(流通ランク4以上)
	第5巻	サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】グルメなボクら
	第6巻	サブ ニブルエリアのクエスト❸「悲しみの旋律」
	第7巻	他【HARD】CH1でマテリアキーパーを倒す
	第8巻	レポ【HARD】グラスランドエリアのシークレットレポートでケツァルコアトルを倒す
	第9巻	他【HARD】CH4でローチェを倒す
	第10巻	他【HARD】CH5でジェノバBirthを倒す
	第11巻	他【HARD】CH7でヘリガンナーカスタムを倒す

名前		入手方法
剣技指南書	第12巻	レポ【HARD】コスモエリアのシークレットレポートでジャバウォックを倒す
	第13巻	他【HARD】CH11でローチェを倒す
	第14巻	他【HARD】CH14でセフィロスを倒す
	第15巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】クラウド vs 鋼鉄の戦士
	第16巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】英雄の条件


剣技指南書

次ページへつづく

スキルブック(つづき)

▼バレット用

名前		入手方法
スキルブック：バレット		バレットの初期所持品
射撃マニュアル	第1巻	サブ ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」
	第2巻	サブ モーグリショップ(流通ランク3以上)
	第3巻	サブ ゴールドポイント交換所
	第4巻	サブ モーグリショップ(流通ランク7)
	第5巻	サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】新マスコット選抜戦
	第6巻	サブ グラスランドエリアのクエスト❻「ユア・マイ・シャイン」
	第7巻	サブ【HARD】グラスランドエリアのクエスト❸「カームの生命線」
	第8巻	サブ【HARD】ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」
	第9巻	レポ【HARD】ジュノンエリアのシークレットレポートでマインドフレアを倒す
	第10巻	サブ【HARD】コレルエリアのクエスト❺「迷子のピヨ」
	第11巻	他【HARD】CH8でダインを倒す
	第12巻	サブ【HARD】ゴンガガエリアのクエスト❶「武器に託す願い」
	第13巻	サブ【HARD】グラスランドエリアのクエスト❻「ユア・マイ・シャイン」
	第14巻	サブ【HARD】ニブルエリアのクエスト❸「悲しみの旋律」
	第15巻	他【HARD】CH14でジェノバLifeを倒す
	第16巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】バレット vs 怪力自慢

▼ティファ用

名前		入手方法
スキルブック：ティファ		ティファの初期所持品
格闘術秘伝の書	第1巻	サブ モーグリショップ(流通ランク1以上)
	第2巻	サブ ゴールドポイント交換所
	第3巻	サブ『ビーストバトルグラウンド』【地下闘技大会】卵が先か爆発が先か
	第4巻	サブ モーグリショップ(流通ランク5以上)
	第5巻	サブ ニブルエリアのクエスト❷「白い毛の天使」
	第6巻	サブ コレルエリアのクエスト❽「地下で踊る道化」
	第7巻	他【HARD】CH2でミドガルズオルムを倒す
	第8巻	サブ【HARD】ジュノンエリアのクエスト❹「蒼穹の夢」
	第9巻	サブ【HARD】ジュノンエリアのクエスト❸「あつまれフロッグス!」
	第10巻	他【HARD】CH6でセイザースネイルを倒す
	第11巻	サブ【HARD】コレルエリアのクエスト❸「ビーチでマッスル」
	第12巻	レポ【HARD】コレルエリアのシークレットレポートでトンベリキングを倒す
	第13巻	サブ【HARD】ニブルエリアのクエスト❷「白い毛の天使」
	第14巻	サブ【HARD】コレルエリアのクエスト❽「地下で踊る道化」
	第15巻	他【HARD】CH13でツォン+イリーナを倒す
	第16巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】ティファ vs マーシャルズ

▼エアリス用

名前		入手方法
スキルブック：エアリス		エアリスの初期所持品
星の神秘の書	第1巻	サブ グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
	第2巻	サブ モーグリショップ(流通ランク2以上)
	第3巻	サブ ゴールドポイント交換所
	第4巻	サブ モーグリショップ(流通ランク6以上)
	第5巻	サブ『マッスルコロシアム』【ペアバトル】あらくれ警備隊
	第6巻	サブ ジュノンエリアのクエスト❼「水面下の異変」
	第7巻	サブ【HARD】グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
	第8巻	他【HARD】CH3でルード+イリーナを倒す
	第9巻	他【HARD】CH4でボトムスウェルを倒す
	第10巻	サブ【HARD】コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」
	第11巻	サブ【HARD】ゴンガガエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」
	第12巻	サブ【HARD】コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
	第13巻	サブ【HARD】ジュノンエリアのクエスト❼「水面下の異変」
	第14巻	サブ【HARD】ゴンガガエリアのクエスト❻「森に迷うもの」
	第15巻	他【HARD】CH13でデモンズゲイトを倒す
	第16巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】エアリス vs マジカルナイツ


格闘術秘伝の書


星の神秘の書

▼レッドXIII用

名前		入手方法
スキルブック：レッドXIII		レッドXIIIの初期所持品
赤き戦士の伝記	第1巻	サブ モーグリショップ（流通ランク2以上）
	第2巻	サブ コレルエリアのクエスト❹「黒マント誘拐事件」
	第3巻	サブ ゴールドポイント交換所
	第4巻	サブ『マッスルコロシアム』【ペアバトル】魔獣と怪人
	第5巻	サブ モーグリショップ（流通ランク6以上）
	第6巻	サブ コスモエリアのクエスト❶「空駆けるチョコボ」
	第7巻	サブ【HARD】グラスランドエリアのクエスト❹「家畜を襲う魔獣」
	第8巻	他【HARD】CH3でミスリルゴーレムを倒す
	第9巻	サブ【HARD】ジュノンエリアのクエスト❹「岬の広告塔」
	第10巻	サブ【HARD】コレルエリアのクエスト❹「黒マント誘拐事件」
	第11巻	サブ【HARD】ゴンガガエリアのクエスト❸「いとしのニワトリちゃん」
	第12巻	サブ【HARD】コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」
	第13巻	サブ【HARD】コスモエリアのクエスト❹「さまよう亡霊」
	第14巻	他【HARD】CH10でギ・ナタタクを倒す
	第15巻	他【HARD】CH13でレッドドラゴンを倒す
	第16巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】レッドXIII vs 野生の軍団

▼ユフィ用

名前		入手方法
スキルブック：ユフィ		ユフィの初期所持品
忍術伝書	第1巻	サブ モーグリショップ（流通ランク3以上）
	第2巻	サブ ゴールドポイント交換所
	第3巻	サブ『マッスルコロシアム』【ペアバトル】型破りのアウトロー
	第4巻	サブ ゴンガガエリアのクエスト❷「あこがれの師匠」
	第5巻	サブ モーグリショップ（流通ランク7）
	第6巻	サブ コレルエリアのクエスト❻「海より来たる悪魔」
	第7巻	他【HARD】CH7でギガトリスを倒す
	第8巻	他【HARD】CH8でトードエボルブを倒す
	第9巻	サブ【HARD】ゴンガガエリアのクエスト❷「あこがれの師匠」
	第10巻	他【HARD】CH9でクリムゾン・メア改を倒す
	第11巻	サブ【HARD】コスモエリアのクエスト❺「地中に潜むもの」
	第12巻	レポ【HARD】ニブルエリアのシークレットレポートでキングズーを倒す
	第13巻	サブ【HARD】コレルエリアのクエスト❻「海より来たる悪魔」
	第14巻	他【HARD】CH12でルーファウスを倒す
	第15巻	他【HARD】CH13でルード＋レノを倒す
	第16巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】ユフィ vs 犠牲者の群れ

▼ケット・シー用

名前		入手方法
スキルブック：ケット・シー		ケット・シーの初期所持品
占いガイドブック	第1巻	サブ ゴールドポイント交換所（CH9以降）
	第2巻	サブ モーグリショップ（流通ランク4以上）
	第3巻	サブ モーグリショップ（流通ランク5以上）
	第4巻	サブ コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」
	第5巻	サブ『マッスルコロシアム』【ペアバトル】人気ナンバーワン決定戦
	第6巻	サブ ゴンガガエリアのクエスト❻「森に迷うもの」
	第7巻	サブ【HARD】コレルエリアのクエスト❾「遊び人からの挑戦状」
	第8巻	レポ【HARD】ゴンガガエリアのシークレットレポートでモルボルグレートを倒す
	第9巻	他【HARD】CH9でサンプル：H1024を倒す
	第10巻	他【HARD】CH11でヴァリアントレイリーを倒す
	第11巻	他【HARD】CH11でイン＆ヤンを倒す
	第12巻	他【HARD】CH11でロストナンバーを倒す
	第13巻	他【HARD】CH11でガリアンビーストを倒す
	第14巻	他【HARD】CH12でアプスを倒す
	第15巻	他【HARD】CH12でルード＋イリーナを倒す
	第16巻	サブ『バトルシミュレーター』【レジェンド】ケット・シー vs 噂の異端児


赤き戦士の伝記


占いガイドブック

ウェア OUTFITS

名前	入手方法
オーシャンチョコボ	[店]コスタ・デル・ソル(5000ギル／CH7以降)　[他]CH6でアモールカード：クラウドと交換する
ミッドガル歩兵連隊制服：クラウド	[他]CH7を開始する
ワイルドサーフ	[店]コスタ・デル・ソル(5000ギル／CH7以降)　[他]CH6でアモールカード：クラウドと交換する
ジュノンの水兵制服	[他]CH7を開始する
ミッドガル歩兵連隊制服：ティファ	[他]CH7を開始する
グラマラスホエール	[店]コスタ・デル・ソル(5000ギル／CH7以降)　[他]CH6でアモールカード：ティファと交換する
シャインフリッパー	[店]コスタ・デル・ソル(5000ギル／CH7以降)　[他]CH6でアモールカード：ティファと交換する

名前	入手方法
ミッドガル歩兵連隊制服：エアリス	[他]CH7を開始する
フローラルソレイユ	[店]コスタ・デル・ソル(5000ギル／CH7以降)　[他]CH6でアモールカード：エアリスと交換する
ピンキーマーメイド	[店]コスタ・デル・ソル(5000ギル／CH7以降)　[他]CH6でアモールカード：エアリスと交換する
モーグリマント	[他]CH7を開始する
サマーオレンジ	[他]CH7を開始する
地獄の番犬	[サブ]ゴールドポイント交換所(エンディング後)
宮廷の道化師	[サブ]ゴールドポイント交換所(エンディング後)
ウータイアイドル	[他]CH8の「黄金の楽園」でディオ園長と『3Dバトラー』で勝負する


オーシャンチョコボ


ミッドガル歩兵連隊制服：クラウド


ワイルドサーフ


ジュノンの水兵制服


ミッドガル歩兵連隊制服：ティファ


グラマラスホエール


シャインフリッパー


ミッドガル歩兵連隊制服：エアリス


フローラルソレイユ


ピンキーマーメイド


モーグリマント


サマーオレンジ


地獄の番犬


宮廷の道化師


ウータイアイドル

クラフトチップ TRANSMUTER CHIPS

名前	作成可能になるアイテム	入手方法
クラフトチップ：防具改造キット1	カッパーガード改、木霊のアミュレット改	レポ グラスランドエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：防具改造キット2	ハードバングル改、ボーンブレス改	レポ グラスランドエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：防具改造キット3	セイラーガード改、金珊瑚のアミュレット改	レポ ジュノンエリア：発掘レポート
クラフトチップ：防具改造キット4	エレファバングル改、ワイルドブレス改	レポ ジュノンエリア：発掘レポート
クラフトチップ：防具改造キット5	フォートレスガード改、幻惑のアミュレット改	レポ コレルエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：防具改造キット6	アビスバングル改、メガロブレス改	レポ コレルエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：防具改造キット7	アロイガード改、魔女のアミュレット改	レポ ゴンガガエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：防具改造キット8	アウトローバングル改、クロコダイルブレス改	レポ ゴンガガエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：防具改造キット9	コマンダーガード改、冥界のアミュレット改	レポ コスモエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：防具改造キット10	ロードスターバングル改、スネイルブレス改	レポ コスモエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：防具改造キット11	グロリアスガード改、世界樹のアミュレット改	レポ ニブルエリア：発掘レポート
クラフトチップ：防具改造キット12	ガルムバングル改、ヴァルヴァトスブレス改	レポ ニブルエリア：発掘レポート
クラフトチップ：アクセサリビギナー	ハイパワーリスト、防弾チョッキ弐型、マジカルイヤリング、フォースタリスマン	レポ グラスランドエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：アクセサリエキスパート	星のペンダント、ハチマキ、守りのブーツ	レポ コレルエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：アイテムエキスパート	万能薬、スピードドリンク	レポ コスモエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：フラタニティピアス	フラタニティピアス	レポ グラスランドエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：サイコチャーム	星の実り、サイコチャーム	レポ ジュノンエリア：発掘レポート
クラフトチップ：うらみのマフラー	星の恩恵、うらみのマフラー	レポ コレルエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：モルボルスフィア	星の神秘、モルボルスフィア	レポ ゴンガガエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：邪竜の指輪	星の祝福、邪竜の指輪	レポ コスモエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：闘争の胸章	星の啓示、闘争の胸章	レポ ニブルエリア：発掘レポート
クラフトチップ：ざぶとん	ざぶとん	レポ グラスランドエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：風車のギア	風車のギア	レポ グラスランドエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：ボイラーバルブ	ボイラーバルブ	レポ コレルエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：バードトラップ	バードトラップ	レポ コレルエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：伝説の撒き餌	伝説の撒き餌	サブ コレルエリアのクエスト6「海より来たる悪魔」

名前	作成可能になるアイテム	入手方法
クラフトチップ：アクセサリマエストロ	フルストロングリスト、コンバットアーマー、ソーサラーイヤリング、セトラのお守り	レポ ゴンガガエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：状態異常耐性アクセサリ	ジュエルリング、ホワイトケープ	レポ ゴンガガエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：ヒールチョーカー	ヒールチョーカー	レポ コスモエリア：発掘レポート1
クラフトチップ：セーフティビット	セーフティビット	レポ コスモエリア：発掘レポート2
クラフトチップ：海賊王の羅針盤	海賊王の羅針盤	宝 コスタ・デル・ソル(CH12以降)
クラフトチップ：アクセサリマスター	フラタニティピアス改、サイコチャーム改、うらみのマフラー改、モルボルスフィア改、邪竜の指輪・改、闘争の胸章・改	サブ『マッスルコロシアム』【Wトリオバトル】揺れるシンメトリー
クラフトチップ：源氏シリーズ	源氏の小手、源氏の耳飾り、源氏の指輪	レポ ミドルオーシャンの調査レポートをすべてクリアする

クラフト素材 MATERIALS

名前	レアリティ	その素材を使うアイテム	入手方法
鉄鉱 買▶100 売▶20	★2	カッパーガード、セイラーガード、パワーリスト、防弾チョッキ、イヤリング、タリスマン、守りのブーツ、フラタニティピアス、ハイパワーリスト、ボイラーバルブ、風車のギア	店 チョコボショップ(CH4以降) 宝 ミスリルマイン：トロッコ輸送路 拾 各地 敵 オーク(倒す、盗む) 他 チョコボでお宝探し(グラスランドエリア)
亜鉛鉱 買▶400 売▶80	★4	フォートレスガード、アロイガード、フルパワーリスト、サバイバルベスト、プラチナイヤリング、いにしえのお守り、星のペンダント、フルストロングリスト、ボイラーバルブ	店 チョコボショップ(CH9以降) 宝 コレル炭坑：選炭工場 2F 拾 コレルエリア以降 敵 パンプキンホッグパイ(倒す、盗む)
クロム鉱 買▶700 売▶140	★6	コマンダーガード、グロリアスガード、ヒールチョーカー	店 チョコボショップ(CH11以降) 拾 コスモエリア以降
メドウチタン 買▶300 売▶60	★2	カッパーガード改、セイラーガード改、フォートレスガード改、タリスマン、フラタニティピアス、風車のギア	店 チョコボショップ(CH4以降) 宝 ミスリルマイン：中央採掘場 拾 各地 敵 オーク(倒す、変化)
トルマリン 買▶500 売▶100	★3	セイラーガード改、フォートレスガード改、アロイガード改、星のペンダント、サイコチャーム	店 チョコボショップ(CH7以降) 拾 ジュノンエリア以降 敵 マドゥマンジュ(倒す、変化)
アメジスト 買▶700 売▶140	★4	フォートレスガード改、アロイガード改、コマンダーガード改、星のペンダント、いにしえのお守り、ボイラーバルブ	店 チョコボショップ(CH9以降) 拾 コレルエリア以降 敵 パンプキンホッグパイ(倒す、変化)
モスアゲート 買▶900 売▶180	★5	アロイガード改、コマンダーガード改、グロリアスガード改、ジュエルリング、ホワイトケープ	店 チョコボショップ(CH10以降) 拾 ゴンガガエリア以降 敵 グランガラン(倒す、変化)
クリムゾンタイト 買▶1100 売▶220	★6	コマンダーガード改、グロリアスガード改、闘争の胸章、邪竜の指輪	店 チョコボショップ(CH11以降) 拾 コスモエリア以降 敵 デザートサハギン(倒す、変化)
ムーンストーン 買▶1300 売▶260	★7	グロリアスガード改、闘争の胸章、源氏の指輪	店 チョコボショップ(エンディング後) 拾 ニブルエリア以降
ミスリル鉱石 買▶1000 売▶200	★7	守りのブーツ、ジュエルリング、セーフティビット、精霊のピアス、ヒールチョーカー	店 チョコボショップ(エンディング後) 拾 ミスリルマイン、古代種の神殿 他 チョコボでお宝探し(ジュノンエリア以降)
マジカルパウダー 買▶200 売▶40	★1	フェニックスの薬、眠気覚まし、興奮剤、鎮静剤	店 チョコボショップ 拾 各地 敵 カスタネッツ(倒す、盗む、変化)
星魔石 買▶10000 売▶2000	★6	ハイエーテル、エーテルドライ	店 チョコボショップ(CH11以降) 拾 コスモエリア以降 敵 ババヴェラウミュ(倒す、変化)
砂金 買▶350 売▶70	★4	金の針、乙女のキッス、万能薬	店 チョコボショップ(CH9以降) 宝 コレル山：第二山道 拾 コレルエリア以降
ルビー 買▶―― 売▶100	★7	イヤリング、モルボルスフィア、セーフティビット、ヒールチョーカー、マジカルイヤリング、セトラのお守り	拾 各地 サブ モーグリショップ(流通ランク1以上) 他 チョコボでお宝探し(各エリア)

次ページへつづく

クラフト素材(つづき)

名前	レアリティ	その素材を使うアイテム	入手方法
エメラルド 買 ―― 売 150	★7	プラチナイヤリング、モルボルスフィア、邪竜の指輪、サイコチャーム、フォースタリスマン、ソーサラーイヤリング	拾 各地 サブ モーグリショップ(流通ランク1以上) 他 チョコボでお宝探し(各エリア)
サファイア 買 ―― 売 200	★7	モルボルスフィア、ジュエルリング、セーフティビット	拾 ゴンガガエリア以降 サブ モーグリショップ(流通ランク5以上) 他 チョコボでお宝探し(ゴンガガエリア以降)
ウッドティンバー 買 100 売 20	★2	木霊のアミュレット、木霊のアミュレット改、金珊瑚のアミュレット、金珊瑚のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH4以降) 拾 各地
古木の樹皮 買 400 売 80	★4	幻惑のアミュレット、幻惑のアミュレット改、魔女のアミュレット、魔女のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH9以降) 拾 コレルエリア以降
神木の心材 買 700 売 140	★6	冥界のアミュレット、冥界のアミュレット改、世界樹のアミュレット、世界樹のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH11以降) 拾 コスモエリア以降 サブ 『フープ・デ・チョコボ』第1訓練場(中級ランク)
メロウオーク 買 300 売 60	★2	木霊のアミュレット、木霊のアミュレット改、金珊瑚のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH4以降) 拾 各地 サブ ジュノンエリアのクエスト①「明日への活路」
コンドルスギ 買 500 売 100	★3	金珊瑚のアミュレット、金珊瑚のアミュレット改、幻惑のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH7以降) 拾 ジュノンエリア以降 敵 キャッパワイヤ(倒す)
シカモアの木 買 700 売 140	★4	幻惑のアミュレット、幻惑のアミュレット改、魔女のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH9以降) 拾 コレルエリア以降
ゴンガマツ 買 900 売 180	★5	魔女のアミュレット、魔女のアミュレット改、冥界のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH10以降) 拾 ゴンガガエリア以降
バオバブの木 買 1100 売 220	★6	冥界のアミュレット、冥界のアミュレット改、世界樹のアミュレット改	店 チョコボショップ(CH11以降) 拾 コスモエリア以降
トネリコの木 買 1300 売 260	★7	世界樹のアミュレット、世界樹のアミュレット改、源氏の耳飾り	店 チョコボショップ(エンディング後) 拾 ニブルエリア以降 他 チョコボでお宝探し(ニブルエリア)
月桂樹の葉 買 100 売 20	★1	毒消し、眠気覚まし、やまびこえんまく、鎮静剤、金の針	店 チョコボショップ 拾 各地 敵 キャッパワイヤ(倒す、盗む)
ミストシード 買 150 売 30	★1	ミストポーション、ミストハイポーション、ミストメガポーション、ミストギガポーション、やまびこえんまく、バードトラップ	店 チョコボショップ 拾 各地 敵 フォーミュラ(倒す、変化)、ムー(盗む、変化) サブ 『ダッシュ・デ・チョコボ』(中級ランク)
セージ 買 40 売 8	★1	ポーション、ハイポーション、メガポーション、ギガポーション、エクスポーション、エーテル、毒消し、ざぶとん、星の実り、星の恩恵、バードトラップ	店 チョコボショップ 拾 各地 敵 ムー(倒す)、マンドラゴラ(盗む) 他 CH2の「街中の逃亡劇」で宿屋までもどる
オレガノ 買 150 売 30	★5	メガポーション、ギガポーション、エクスポーション、ハイエーテル、万能薬、スピードドリンク、星の神秘、星の祝福	店 チョコボショップ(CH10以降) 拾 ゴンガガエリア以降 敵 フラワープラング(倒す、盗む)
セイントルーシェ 買 300 売 60	★7	ギガポーション、エクスポーション、星の啓示	店 チョコボショップ(エンディング後) 拾 ニブルエリア以降 敵 キュビルデュヌス(倒す、盗む)
パールジンジャー 買 100 売 20	★1	ハイポーション、フェニックスの薬、毒消し、金の針、星の恩恵、星の祝福、伝説の撒き餌	店 チョコボショップ 拾 各地 敵 マンドラゴラ(倒す)
マジョラム 買 80 売 16	★1	やまびこえんまく、ざぶとん、ハチマキ、うらみのマフラー、バードトラップ	店 チョコボショップ 拾 各地 敵 マンドラゴラ(倒す、変化)
ケモノの皮 買 150 売 30	★2	ハードバングル改、エレファバングル改、パワーリスト、防弾チョッキ、守りのブーツ、ホワイトケープ、防弾チョッキ弐型	店 チョコボショップ(CH4以降) 敵 生物系の各種エネミー
魔獣の上皮 買 400 売 80	★4	アビスバングル改、アウトローバングル改、ロードスターバングル改、ガルムバングル改、フルパワーリスト、サバイバルベスト、ハチマキ、闘争の胸章、ホワイトケープ、うらみのマフラー、源氏の小手、コンバットアーマー	店 チョコボショップ(CH9以降) 宝 コレル炭坑:鉄道管理棟 2F 敵 生物系の各種エネミー(コレルエリア以降) サブ 『ビーストバトルグラウンド』【シルキス杯】第1戦:畑の害獣
ケモノの骨 買 200 売 40	★2	ハイポーション、ボーンブレス改、ワイルドブレス改、風車のギア	店 チョコボショップ(CH4以降) 敵 生物系の各種エネミー
魔獣の背骨 買 500 売 100	★4	メガロブレス改、クロコダイルブレス改、スネイルブレス改、ヴァルヴァトスブレス改	店 チョコボショップ(CH9以降) 宝 コレル炭坑:鉄道管理棟 1F 敵 生物系の各種エネミー(コレルエリア以降)
ケモノの爪 買 250 売 50	★1	エーテル、フェニックスの薬、眠気覚まし、興奮剤	店 チョコボショップ 敵 生物系の各種エネミー サブ 『ダッシュ・デ・チョコボ』(上級ランク)

名前	レアリティ	その素材を使うアイテム	入手方法
スターピース 買 ―― 売 600	★7	エーテルドライ	宝 古代種の神殿：追放の柱、やすらぎの回廊 サブ ゴールドポイント交換所(エンディング後)
ケツァルコアトルの爪 買 ―― 売 250	★8	フラタニティピアス、風車のギア	敵 ケツァルコアトル(倒す、盗む、変化)
マインドフレアの宝冠 買 ―― 売 250	★8	サイコチャーム	敵 マインドフレア(倒す、変化)
トンベリキングのマント 買 ―― 売 250	★8	うらみのマフラー	敵 トンベリキング(倒す、変化(キレイな王冠を盗んだあとのみ))
モルボルグレートのツル 買 ―― 売 250	★8	モルボルスフィア、伝説の撒き餌	敵 モルボルグレート(倒す、変化)
ジャバウォックのツノ 買 ―― 売 250	★8	邪竜の指輪、伝説の撒き餌	敵 ジャバウォック(倒す、変化)
キングズーのハネ 買 ―― 売 250	★8	闘争の胸章	敵 キングズー(倒す、変化)
ゴールドのツメ 買 ―― 売 ――	★8	フラタニティピアス改	サブ ゴールドポイント交換所(CH12以降)
ゴールドの宝冠 買 ―― 売 ――	★8	サイコチャーム改	サブ ゴールドポイント交換所(CH12以降)
ゴールドのマント 買 ―― 売 ――	★8	うらみのマフラー改	サブ ゴールドポイント交換所(CH12以降)
ゴールドのツル 買 ―― 売 ――	★8	モルボルスフィア改	サブ ゴールドポイント交換所(CH12以降)
ゴールドのツノ 買 ―― 売 ――	★8	邪竜の指輪・改	サブ ゴールドポイント交換所(CH12以降)
ゴールドのハネ 買 ―― 売 ――	★8	闘争の胸章・改	サブ ゴールドポイント交換所(CH12以降)
ダークマターオーブ 買 ―― 売 ――	★8	フラタニティピアス改、サイコチャーム改、うらみのマフラー改、モルボルスフィア改、邪竜の指輪・改、闘争の胸章・改	サブ 『Gバイク』エキスパートコース(中級ランク)、『3Dバトラー』シヴァ、『シューティングコースター』エキスパートミッション(中級ランク)、『チョコボレース』クジャタカップ、『デザートラッシュ』ハードモード(中級ランク)、『サボテン・ノック』参号基のノーマルモード(上級ランク)、四号基のノーマルモード(上級ランク)、『ドルフィンスプリント』(上級ランク)


ゴンガマツ


ミストシード


パールジンジャー


ケモノの骨


スターピース


マインドフレアの宝冠


ゴールドのツル

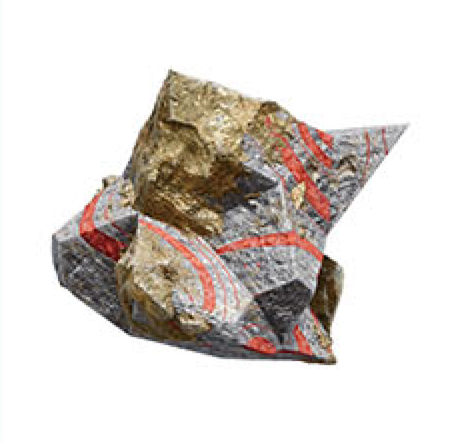

ダークマターオーブ

次ページへつづく

クラフト素材(つづき)

名前	レアリティ	その素材を使うアイテム	入手方法
パイレーツレリックα 買 ―― 売 ――	★8	海賊王の羅針盤	[宝]ミドルオーシャン：海賊王の潜窟α
パイレーツレリックβ 買 ―― 売 ――	★8	海賊王の羅針盤	[宝]ミドルオーシャン：海賊王の潜窟β
パイレーツレリックγ 買 ―― 売 ――	★8	海賊王の羅針盤	[宝]ミドルオーシャン：海賊王の潜窟γ
パイレーツレリックδ 買 ―― 売 ――	★8	海賊王の羅針盤	[宝]ミドルオーシャン：海賊王の潜窟δ
海賊王のもくず 買 ―― 売 ――	★8	源氏の小手、源氏の耳飾り、源氏の指輪、フラタニティピアス改、サイコチャーム改、うらみのマフラー改、モルボルスフィア改、邪竜の指輪・改、闘争の胸章・改	[拾]ミドルオーシャン(→P.408)
エーテルオニオン 買 250 売 50	★3	エーテル、ハイエーテル、エーテルドライ、万能薬、スピードドリンク、伝説の撒き餌	[店]チョコボショップ(CH7以降) [拾]各地 [他]チョコボでお宝探し(コレルエリア以外)
星の恵み 買 50 売 10	★2	ポーション、ミックスポーション、ミストポーション、星の実り、カッパーガード、木霊のアミュレット	[店]チョコボショップ(CH4以降) [拾]各地 [他]チョコボでお宝探し(グラスランドエリア)
星の実り 買 100 売 20	★3	ハイポーション、ミックスハイポーション、ミストハイポーション、エーテル、星の恩恵、セイラーガード、金珊瑚のアミュレット	[店]チョコボショップ(CH7以降) [拾]ジュノンエリア以降 [作成]クラフトレベル5以上 [他]チョコボでお宝探し(ジュノンエリア)
星の恩恵 買 200 売 40	★4	金の針、星の神秘、フォートレスガード、幻惑のアミュレット	[店]チョコボショップ(CH9以降) [拾]コレルエリア以降 [作成]クラフトレベル7以上
星の神秘 買 400 売 80	★5	メガポーション、ミストメガポーション、乙女のキッス、星の祝福、アロイガード、魔女のアミュレット	[店]チョコボショップ(CH10以降) [拾]ゴンガガエリア以降 [作成]クラフトレベル9以上
星の祝福 買 800 売 160	★6	ハイエーテル、興奮剤、鎮静剤、万能薬、星の啓示、コマンダーガード、冥界のアミュレット	[店]チョコボショップ(CH11以降) [拾]コスモエリア以降 [作成]クラフトレベル11以上
星の啓示 買 1600 売 320	★7	ギガポーション、エクスポーション、ミストギガポーション、エーテルドライ、スピードドリンク、グロリアスガード、世界樹のアミュレット	[店]チョコボショップ(エンディング後) [拾]ニブルエリア以降 [作成]クラフトレベル13以上
ケツァルコアトルの凶爪 買 ―― 売 ――	★8	源氏の小手	[レポ]【HARD】グラスランドエリアのシークレットレポートでケツァルコアトルを倒す
マインドフレアの闇冠 買 ―― 売 ――	★8	源氏の耳飾り	[レポ]【HARD】ジュノンエリアのシークレットレポートでマインドフレアを倒す
トンベリキングの呪マント 買 ―― 売 ――	★8	源氏の指輪	[レポ]【HARD】コレルエリアのシークレットレポートでトンベリキングを倒す
モルボルグレートの腐ツル 買 ―― 売 ――	★8	源氏の小手	[レポ]【HARD】ゴンガガエリアのシークレットレポートでモルボルグレートを倒す
ジャバウォックの極ツノ 買 ―― 売 ――	★8	源氏の耳飾り	[レポ]【HARD】コスモエリアのシークレットレポートでジャバウォックを倒す
キングズーの白銀ハネ 買 ―― 売 ――	★8	源氏の指輪	[レポ]【HARD】ニブルエリアのシークレットレポートでキングズーを倒す


パイレーツレリックβ


海賊王のもくず


星の恵み


キングズーの白銀ハネ

チョコボの装具品 CHOCOBO GEAR

名前	入手方法
神羅式大型鳥用メット	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×2と交換する)
神羅式大型鳥用プレート	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×2と交換する)
神羅式大型鳥用プロテクター	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×2と交換する)
スコーピオンヘッド	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH4以降)
スコーピオンチェスト	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH4以降)
スコーピオンレッグ	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH4以降)
フロンティアロデオハット	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH7以降)
フロンティアロデオポンチョ	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH7以降)
フロンティアロデオブーツ	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH7以降)
トレジャーハンターバイザー	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
トレジャーハンターサドル	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH9でゴンガガ村を訪れたあと)
トレジャーハンターギャロップ	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×3と交換する/CH9でゴンガガ村を訪れたあと)


神羅式大型鳥用メット


神羅式大型鳥用プレート


神羅式大型鳥用プロテクター


スコーピオンヘッド


スコーピオンチェスト


スコーピオンレッグ


フロンティアロデオハット


フロンティアロデオポンチョ


フロンティアロデオブーツ


トレジャーハンターバイザー


トレジャーハンターサドル


トレジャーハンターギャロップ

次ページへつづく

INDEX

チョコボの装具品(つづき)

名前	入手方法
ミスティーククラウン	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×4と交換する/CH10以降)
ミスティークヴィスチェ	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×4と交換する/CH10以降)
ミスティークアンクレット	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×4と交換する/CH10以降)
ダークナイトヘルム	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×4と交換する/CH11以降)
ダークナイトアーマー	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×4と交換する/CH11以降)
ダークナイトグリーブ	サブ チョコボショップ(黄金の羽根×4と交換する/CH11以降)
ホイップパーティーキャップ	サブ 『チョコボレース』クアールカップ
ホイップパーティーベスト	サブ 『チョコボレース』ベヒーモスカップ
ホイップパーティーレギンス	サブ 『チョコボレース』アルテマカップ
ギ・レガリア	他 アンダーソーサーのエストショップでシルキスの野菜と交換する
ギ・ガウン	他 アンダーソーサーのエストショップでシルキスの野菜と交換する
ギ・バンテージ	他 アンダーソーサーのエストショップでシルキスの野菜と交換する
トウホウフハイカブト	サブ 『チョコボレース』オーディンカップ
トウホウフハイヨロイ	サブ 『チョコボレース』アレクサンダーカップ
トウホウフハイスネアテ	サブ 『チョコボレース』フェニックスカップ
トロピカルシャインバイザー	他 チョコボレンタルパスを入手する
トロピカルシャインショール	他 チョコボレンタルパスを入手する
トロピカルシャインパッド	他 チョコボレンタルパスを入手する
なんでも屋チョコボのキャップ	サブ ジュノンエリアのクエスト 4 「岬の広告塔」
なんでも屋チョコボのビブス	サブ ジュノンエリアのクエスト 4 「岬の広告塔」
なんでも屋チョコボのレガース	サブ ジュノンエリアのクエスト 4 「岬の広告塔」


ミスティーククラウン


ミスティークヴィスチェ


ミスティークアンクレット


ダークナイトヘルム


ダークナイトアーマー


ダークナイトグリーブ


ホイップパーティーキャップ


ホイップパーティーベスト


ホイップパーティーレギンス


ギ・レガリア


ギ・ガウン


ギ・バンテージ


トウホウフハイカブト


トウホウフハイヨロイ


トウホウフハイスネアテ


トロピカルシャインバイザー


トロピカルシャインショール


トロピカルシャインパッド


なんでも屋チョコボのキャップ


なんでも屋チョコボのビブス


なんでも屋チョコボのレガース





消費アイテム

ITEM

名前	効果	入手方法
ポーション 買▶50 売▶25	味方ひとりのHPを350回復する	店各地の自動販売機など 拾神羅ボックス(コレルエリアまで) 作成クラフトレベル1以上 他初期所持品
ハイポーション 買▶300 売▶150	味方ひとりのHPを700回復する	店ジュノンエリア以降の自動販売機など 拾神羅ボックス(ジュノン港～ニブルエリア) 作成クラフトレベル5以上
メガポーション 買▶700 売▶350	味方ひとりのHPを1500回復する	店ゴンガガエリア以降の自動販売機など 拾神羅ボックス(コレル山、コレル炭坑、コレル南採炭場跡、ゴンガガエリア以降) 作成クラフトレベル9以上
ギガポーション 買▶1400 売▶700	味方ひとりのHPを3000回復する	店ノースウッドエリア 拾神羅ボックス(ミドルオーシャン以降) 作成クラフトレベル13以上 サブゴールドポイント交換所
エクスポーション 買▶── 売▶2000	味方ひとりのHPを全回復する	宝コスモキャニオン:コスモ天文台 作成クラフトレベル15以上 サブゴールドポイント交換所
ミックスポーション 買▶── 売▶275	味方ひとりのHPを350、MPを20回復する	宝グラスランドエリア(トレジャースポット:緑風の風車丘) 作成クラフトレベル3以上
ミックスハイポーション 買▶── 売▶400	味方ひとりのHPを700、MPを20回復する	宝コレルエリア(トレジャースポット:サンセット・ヒル) 作成クラフトレベル7以上
ミストポーション 買▶── 売▶75	バトルメンバー全員(移動中はパーティメンバー全員)のHPを350回復する	宝グラスランドエリア(トレジャースポット:脱穀場の廃水車) 作成クラフトレベル2以上
ミストハイポーション 買▶── 売▶450	バトルメンバー全員(移動中はパーティメンバー全員)のHPを700回復する	宝ジュノンエリア(トレジャースポット:難破船の輸送物資) 作成クラフトレベル6以上
ミストメガポーション 買▶── 売▶1050	バトルメンバー全員(移動中はパーティメンバー全員)のHPを1500回復する	宝ゴンガガエリア(トレジャースポット:密林の古代遺跡)、ギ族の洞窟:欺の石室 作成クラフトレベル10以上
ミストギガポーション 買▶── 売▶2100	バトルメンバー全員(移動中はパーティメンバー全員)のHPを3000回復する	宝古代種の神殿:行交いの場 作成クラフトレベル14以上
エーテル 買▶500 売▶250	味方ひとりのMPを20回復する	店ジュノン、コスタ・デル・ソル 作成クラフトレベル6以上 サブモーグリショップ(流通ランク1以上) 他初期所持品
ハイエーテル 買▶── 売▶1000	味方ひとりのMPを50回復する	宝グラスランドエリア(トレジャースポット:湿地帯のよどみ)、ジュノン:作業通路 作成クラフトレベル12以上
エーテルドライ 買▶── 売▶2000	味方ひとりのMPを100回復する	宝神羅屋敷:換気制御場 2F 作成クラフトレベル14以上 サブゴールドポイント交換所
エーテルターボ 買▶── 売▶3000	味方ひとりのMPを全回復する	宝神羅屋敷:物置部屋、シミュレーター制御室 サブゴールドポイント交換所
エリクサー 買▶(右記参照) 売▶1	味方ひとりのHPとMPを全回復する	店アンダーソーサー(3000ギル)、忘らるる都(1000ギル) 宝北コレル:坑員宿舎跡 サブモーグリショップ(流通ランク6以上)、ゴールドポイント交換所
フェニックスの尾 買▶300 売▶150	味方ひとりの戦闘不能状態を解除し、HPを最大値の20%回復する	店各地の自動販売機など 宝グラスランドエリア(トレジャースポット:草渡る高架橋)、ジュノン港:格納庫 拾神羅ボックス 他初期所持品
フェニックスの薬 買▶── 売▶25	味方ひとりの戦闘不能状態を解除し、HPを最大値の20%回復する	宝ゴンガガエリア(トレジャースポット:密林の古代遺跡) 作成クラフトレベル2以上
毒消し 買▶80 売▶40	味方ひとりの毒状態、猛毒状態を解除する	店各地の自動販売機など 拾神羅ボックス 作成クラフトレベル1以上
眠気覚まし 買▶80 売▶40	味方ひとりの睡眠状態を解除する	店ジュノンエリア以降の自動販売機など 作成クラフトレベル1以上


ポーション類


エーテル類


エリクサー


フェニックスの薬

名前	効果	入手方法
やまびこえんまく 買▶100 売▶50	味方ひとりの沈黙状態を解除する	店 連絡船 第八神羅丸、コレルエリア以降の自動販売機など 作成 クラフトレベル2以上
興奮剤 買▶100 売▶50	味方ひとりのかなしい状態を解除する。かなしい状態が発生していない場合は、いかり状態にする	店 コスタ・デル・ソル 拾 神羅ボックス(ジュノン港など) 作成 クラフトレベル10以上 敵 擲弾兵(倒す)
鎮静剤 買▶100 売▶50	味方ひとりのいかり状態を解除する。いかり状態が発生していない場合は、かなしい状態にする	店 コスタ・デル・ソル 拾 神羅ボックス(ジュノン港など) 作成 クラフトレベル12以上 敵 鎮圧兵(倒す)
金の針 買▶100 売▶50	味方ひとりの石化危険状態、石化状態を解除する	店 コレルエリア以降の自動販売機など(コスタ・デル・ソルをのぞく) 宝 ギ族の洞窟:根の門 拾 神羅ボックス(コレル山、コレル炭坑) 作成 クラフトレベル7以上
乙女のキッス 買▶150 売▶75	味方ひとりのカエル状態を解除する	店 ゴンガガ魔晄炉、コスモエリア以降の自動販売機など 作成 クラフトレベル12以上
万能薬 買▶── 売▶300	味方ひとりの状態異常(戦闘不能状態、スタン状態、蘇生不可状態、ギ族の呪い、死の宣告をのぞく)をすべて解除する	宝 ゴンガガ魔晄炉:連絡通路 拾 神羅ボックス(神羅屋敷) 作成 クラフトレベル12以上
スピードドリンク 買▶1000 売▶500	味方ひとりをヘイスト状態にする	店 コスタ・デル・ソル 作成 クラフトレベル13以上 サブ ゴールドポイント交換所
ざぶとん 買▶250 売▶125	チョコボストップで休憩できる	店 各地の自動販売機など 拾 神羅ボックス(フィールド) 作成 クラフトレベル2以上 他 初期所持品
手榴弾 買▶80 売▶40	範囲内の敵に200の物理ダメージを与える	店 コスタ・デル・ソル 拾 神羅ボックス 敵 擲弾兵(倒す、盗む)
徹甲手榴弾 買▶500 売▶250	範囲内の敵に500の物理ダメージを与える	店 コスタ・デル・ソル 宝 ジュノン港:格納庫 拾 神羅ボックス(海賊王の潜窟) 敵 特殊作戦兵(倒す、盗む)
有害物質 買▶── 売▶1	範囲内の敵に50の物理ダメージを与え、毒状態にする	宝 ジュノンエリア(トレジャースポット:朽ちた作業場) 拾 神羅ボックス(ゴンガガ魔晄炉など) 敵 サーチアイ(倒す、盗む)
クモの糸 買▶── 売▶1	範囲内の敵をスロウ状態にする	拾 神羅ボックス(ギ族の洞窟、ミドルオーシャン) 敵 スティンガー(倒す、変化)
重力球 買▶── 売▶1	範囲内の敵に残りHPの25%のダメージを与える	拾 神羅ボックス(神羅屋敷、ミドルオーシャン) 敵 スタンレイ(倒す、盗む、変化)
ファイアカクテル 買▶400 売▶200	範囲内の敵に90の炎属性の魔法ダメージを最大4回与える	店 コスタ・デル・ソル 宝 コレルエリア(トレジャースポット:潮風の港湾倉庫) 敵 ボム(倒す、盗む、変化)

トレード通貨 TRADING TOKENS

名前	解説	入手方法
モーグリメダル	モーグリショップでアクセサリやスキルブックなどと交換する	宝 グラスランドエリア:グリン牧場 拾 神羅ボックス、モーグリボックス(通信塔などに置かれている箱) サブ モーグリショップ、『フーブ・デ・チョコボ』第1&第2&第3訓練場(初級ランク)
黄金の羽根	チョコボショップでチョコボの装具品と交換する	サブ 『チョコボの捕獲』(4エリアで2個ずつ入手) 他 チョコボストップを修復する(48ヵ所で1個ずつ入手)、ニブルエリアのチョコボ御殿のチョコボショップにチョコボ草を35個渡す
ゴールドポイント	ゴールドポイント交換所で収集品やスキルブックなどと交換する	サブ ゴールドソーサーの各種ミニゲームの景品 他 ゴールドソーサー:ホーンテッドホテルのトンベリルームで宝箱を調べる(→P.689)


興奮剤


ざぶとん


手榴弾


モーグリメダル

だいじなもの KEY ITEMS

名前	入手方法
ギザールの野菜	他 CH2の「クリンの店」でクリンから受け取る
クラフト端末	他 CH2の「街中の逃亡劇」で宿屋までもどる
起動モジュール	他 CH2の「しばしの休息」でチャドリーから受け取る
チョコボホイッスル	他 CH2の「ピコの様子」でグリングリンから受け取る
花飾りの絵	サブ グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
白色の花	サブ グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
黄色の花	サブ グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
赤色の花	サブ グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
青色の花	サブ グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
ねこじゃらし	サブ グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」
レアカード：チョコボ&モーグリ	サブ グラスランドエリアのクエスト❷「奪われたレアカード」
キリエのおつかいメモ	サブ グラスランドエリアのクエスト❸「カームの生命線」
錆びた鉄板	サブ グラスランドエリアのクエスト❸「カームの生命線」
古びた釘	サブ グラスランドエリアのクエスト❸「カームの生命線」
風車のギア	作成 クラフトレベル4以上
ベグ盗賊団アジトのカギ	レポ グラスランドエリアの調査レポート3
ぐうたらブレディのメモ	サブ ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」
埋もれた材木	サブ ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」
荷車の車輪	サブ ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」
荷車の荷台	サブ ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」
荷車の補強パーツ	サブ ジュノンエリアのクエスト❶「明日への活路」
ナゾの野菜	サブ ジュノンエリアのクエスト❺「蒼穹の夢」
モンスターの肉	サブ ジュノンエリアのクエスト❺「蒼穹の夢」
動物の肉	サブ ジュノンエリアのクエスト❺「蒼穹の夢」
コンドルのぴんぼけ記念写真	サブ ジュノンエリアのクエスト❺「蒼穹の夢」
コンドルのくっきり記念写真	サブ ジュノンエリアのクエスト❺「蒼穹の夢」
コンドルのバッチリ記念写真	サブ ジュノンエリアのクエスト❺「蒼穹の夢」
第八神羅丸大会のトロフィー	他 CH5でクイーンズ・ブラッド大会に優勝したうえでレッドXIIIにも勝利する
アモールチケット7番	他 CH6の「ビーチの黒マント」でフラダンサーから受け取る
アモールチケット77番	他 CH6の「つかの間のバカンス」でフラダンサーから受け取る
アモールカード：クラウド	他 CH6で『カード・カーニバル』や『パイレーツ・ランページ』をクリアする
アモールカード：ティファ	他 CH6で「ロイヤルコンサート」や「ウィリーでランデブー」をクリアする
アモールカード：エアリス	他 CH6で『ラン・ワイルド』や「ハッピーテンダーチャレンジ」をクリアする
ハッピーカメラ	他 CH6で「ハッピーテンダーチャレンジ」に参加する
ハッピーテンダーの地図	他 CH6で「ハッピーテンダーチャレンジ」に参加する
チョコボレンタルパス	店 チョコボショップ（コレルエリア（北部）／300ギル） サブ コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」
かぎなわ	他 CH7の「操作盤を目指す」でかぎなわを調べる
ゴールドパスポート	他 CH8の「黄金の楽園」でディオ園長と『3Dバトラー』で勝負する
デートチケット	他 CH12の「訪問者ふたたび」でデート相手から受け取る
シルキスの野菜	他 アンダーソーサーの各地で入手する（→P.223）
野菜畑のカギ	他 アンダーソーサーでベイル・ジャンパーのマスターから受け取る
詐欺師の挑戦状	他 アンダーソーサーで詐欺師のカリオスから受け取る
リフォーム資材	サブ コレルエリアのクエスト❶「躍進のシーサイド・ジョニー」
ボイラーバルブ	作成 クラフトレベル5以上
キズだらけの王冠	敵 トンベリキング（倒す）
キレイな王冠	敵 トンベリキング（キレイな王冠をターゲットにして盗む）
巻貝の殻	サブ コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」
二枚貝の殻	サブ コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」
巨大貝の殻	サブ コレルエリアのクエスト❷「コスタでランデブー」
誘拐犯の手紙	サブ コレルエリアのクエスト❹「黒マント誘拐事件」
黒マント捜索ライト	サブ コレルエリアのクエスト❹「黒マント誘拐事件」
バードトラップ	作成 クラフトレベル6以上
鳥小屋のメモ	サブ コレルエリアのクエスト❺「迷子のピヨ」
遊泳禁止区域のカギ	サブ コレルエリアのクエスト❻「海より来たる悪魔」
伝説の撒き餌	作成 クラフトレベル14以上
究極の遊び人からの挑戦状	サブ コレルエリアのクエスト❾「遊び人からの挑戦状」

名前	入手方法
サボテン像・壱	レポ コレルエリアの調査レポート1
サボテン像・弐	レポ コレルエリアの調査レポート2
サボテン像・参	レポ コレルエリアの調査レポート3
サボテン像・四	レポ コレルエリアの調査レポート4
砂漠の秘宝の欠片α	レポ コレルエリアの調査レポート1
砂漠の秘宝の欠片β	レポ コレルエリアの調査レポート2
砂漠の秘宝の欠片γ	レポ コレルエリアの調査レポート3
バギーのスマートキー	他 CH9の「南へ」でケット・シーから受け取る
ワイヤーガン	他 CH9の「緊急事態」でシスネから受け取る
物置小屋のカギ	サブ ゴンガガエリアのクエスト❶「武器に託す願い」
竜鉱石探しの地図	サブ ゴンガガエリアのクエスト❶「武器に託す願い」
竜鉱石	サブ ゴンガガエリアのクエスト❶「武器に託す願い」
トーガンの野菜	サブ ゴンガガエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」
立派なマゴンガダケ	サブ ゴンガガエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」
ちぎれたマゴンガダケ	サブ ゴンガガエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」

名前	入手方法
ゴンガガ岩塩の絵	サブ ゴンガガエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」
上質なゴンガガ岩塩	サブ ゴンガガエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」
にごった岩塩	サブ ゴンガガエリアのクエスト❹「ヒミツの隠し味」
カンカン	サブ ゴンガガエリアのクエスト❸「いとしのニワトリちゃん」
シスネの双眼鏡	サブ ゴンガガエリアのクエスト❻「森に迷うもの」
インスタントカメラ	サブ ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」
『決意』の写真	サブ ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」
『けつい』の写真	サブ ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」
『苦悩』の写真	サブ ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」
『くのう』の写真	サブ ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」
『旅立ち』の写真	サブ ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」
『たびだち』の写真	サブ ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」
自動現像式写真機	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
駆け星の記録資料	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
駆け星の写真・チョコボ座	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」


クラフト端末


チョコボホイッスル


キリエのおつかいメモ


風車のギア


コンドルのくっきり記念写真



アモールチケット7番



デートチケット


シルキスの野菜


キレイな王冠


究極の遊び人からの挑戦状


トーガンの野菜


インスタントカメラ

次ページへつづく

だいじなもの(つづき)

名前	入手方法
駆け星の写真・モーグリ座	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
駆け星の写真・バハムート座	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
エアリスの写真・おいのり	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
エアリスの写真・はにかみ	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
エアリスの写真・ほほえみ	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
エアリスの写真・おこぎみ	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
ふたりの思い出の写真	サブ コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」
魔晄測定器	サブ コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」
ライフスポット調査記録1	サブ コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」
ライフスポット調査記録2&3	サブ コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」
ライフスポット調査記録4	サブ コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」
ライフスポット調査記録5	サブ コスモエリアのクエスト❸「星を巡る命の営み」
震動探知機	サブ モーグリショップ(流通ランク4以上)
ムラサキ課長の社員証	他 CH11の「ムラサキの安否」でムラサキ課長を見つける
チョコボ草	拾 ニブルエリア(→P.400～403)
キャットフード	サブ ニブルエリアのクエスト❷「白い毛の天使」
セキュリティカード	サブ ニブルエリアのクエスト❸「悲しみの旋律」
エンシェントマターの欠片α	レポ ニブルエリアの調査レポート1
エンシェントマターの欠片β	レポ ニブルエリアの調査レポート2
エンシェントマターの欠片γ	レポ ニブルエリアの調査レポート3
メモリアルフォトブック	サブ『撮影スポット』で写真家フォーカスに撮影スポットをすべて報告する
海賊王の古地図	宝 コスタ・デル・ソル(CH12以降)
盗賊団のエンシェントマター	レポ グラスランドエリアの調査レポートをすべてクリア
隊長さんのエンシェントマター	レポ ジュノンエリアの調査レポートをすべてクリア
タークスのエンシェントマター	レポ ゴンガガエリアの調査レポートをすべてクリア
星の泉のエンシェントマター	レポ コスモエリアの調査レポートをすべてクリア
キッドGのエンシェントマター	レポ コレルエリアの調査レポートをすべてクリア
黒マントのエンシェントマター	レポ ニブルエリアの調査レポートをすべてクリア
楽譜:旅の途中で	サブ サイドジュノンでピアノを調べる
楽譜:ティファのテーマ	サブ コスタ・デル・ソルでピアノを調べる

名前	入手方法
楽譜:バレットのテーマ	サブ 北コレルでピアノを調べる
楽譜:シンコ・デ・チョコボ	サブ ゴンガガ村でピアノを調べる
楽譜:二本足で立つのも難しいものだな	サブ コスモキャニオンでピアノを調べる
楽譜:エアリスのテーマ	サブ ニブルエリアのクエスト❷「白い毛の天使」
楽譜:闘う者達	サブ『ピアノ演奏』で6つの曲でAランク以上を達成してピアソラに報告する
楽譜:片翼の天使	サブ『ジョニー・コレクション』で収集品をすべて集めたあと、シーサイド・ジョニーで宝箱を開ける
プレイアーツ:タイニーブロンコ	他 チョコボでお宝探し(コスモエリア)
プレイアーツ:休憩ポイント	他 チョコボでお宝探し(グラスランドエリア)
プレイアーツ:ウィリー	他 チョコボでお宝探し(コレルエリア)
プレイアーツ:バギー	他 チョコボでお宝探し(ゴンガガエリア)
プレイアーツ:神羅箱	他 チョコボでお宝探し(ニブルエリア)
プレイアーツ:スイーパー	他 チョコボでお宝探し(ジュノンエリア)
モーグリのぬいぐるみ	サブ すべてのモーグリハウスで『モーグリ・コープ』をクリアする
忠犬スタンプのぬいぐるみ	他 CH4の「伝令部隊」でローチェから受け取る(第七歩兵連隊が全員生存している場合のみ)
デブモーグリのぬいぐるみ	他 CH11の「物資ボックスを狙え」で物資ボックスを10個壊す
ボムのぬいぐるみ	サブ ゴールドポイント交換所
チョコボのぬいぐるみ	サブ ゴールドポイント交換所
サボテンダーのぬいぐるみ	サブ ゴールドポイント交換所
デブチョコボのぬいぐるみ	サブ ゴールドポイント交換所
トンベリのぬいぐるみ	サブ ゴールドポイント交換所
プレイアーツ:宇宙騎士	サブ ゴールドポイント交換所
プレイアーツ:スピードウイング	サブ ゴールドポイント交換所
プレイアーツ:Gバイク	サブ ゴールドポイント交換所
クイーンズ・ブラッドボード	サブ ゴールドポイント交換所
3Dバトラー:クラウドモデル	サブ ゴールドポイント交換所
3Dバトラー:拳闘士モデル	サブ ゴールドポイント交換所(『3Dバトラー』で拳闘士に勝利したあと)
3Dバトラー:デブモーグリモデル	サブ ゴールドポイント交換所(『3Dバトラー』でデブモーグリに勝利したあと)
3Dバトラー:ディオモデル	サブ ゴールドポイント交換所(『3Dバトラー』でディオに勝利したあと)

名前	入手方法
3Dバトラー：シヴァモデル	サブ ゴールドポイント交換所（『3Dバトラー』でシヴァに勝利したあと）
3Dバトラー：イフリートモデル	サブ ゴールドポイント交換所（『3Dバトラー』でイフリートに勝利したあと）
正宗のレプリカ	サブ ゴールドポイント交換所（『3Dバトラー』でセフィロスに勝利したあと）

名前	入手方法
ディオ園長のサイン色紙	サブ ゴールドポイント交換所（『マッスルコロシアム』で全バトルコースをクリアしたあと）
LOVELESSポスター	サブ ゴールドポイント交換所
セーブクリスタル	サブ ゴールドポイント交換所
ルーファウス社長就任記念パネル	他 CH4の「第七歩兵連隊」で兵士たちの写真を撮る（※1）

※1……表示されている数字が「95.0%」以上のとき（兵士とパネルをカメラにとらえつつ、兵士がポーズをとっているあいだ）に撮影した場合のみ入手できる


ふたりの思い出の写真


魔晄測定器


ムラサキ課長の社員証


メモリアルフォトブック


キッドGのエンシェントマター


楽譜：旅の途中で


プレイアーツ：タイニーブロンコ


プレイアーツ：スイーパー


デブモーグリのぬいぐるみ


プレイアーツ：Gバイク


3Dバトラー：クラウドモデル


3Dバトラー：シヴァモデル


正宗のレプリカ


ディオ園長のサイン色紙


セーブクリスタル


ルーファウス社長就任記念パネル

INDEX
基礎知識
クラフトレシピリスト
武器スキルリスト
ショップリスト
リストの見かた
武器
→クラウド
→バレット
→ティファ
→エアリス
→レッドXIII
→ユフィ
→ケット・シー
防具
アクセサリ
マテリア
スキルブック
ウェア
クラフトチップ
クラフト素材
チョコボの装具品
消費アイテム
トレード通貨
だいじなもの

主要開発スタッフQ&A⑥



フェイシャルディレクター
岩澤 晃
Akira Iwasawa

代表作：FFVII リメイク、FFVII アドベントチルドレン、FFXV、ドラッグ オン ドラグーン3

Q 表情を作りやすかった、または作りにくかったキャラクターはいますか？
A クラウドやエアリスは複雑な感情のシーンが多くて、前作以上に大変でした。一方、モーグリは何をやってもかわいくなったので作りやすかったです(笑)。
Q 本作では口の動きはどの程度自動化されていますか？
A 前作と同じく、カットシーン以外の場面では口の動きはすべて自動化されています。今回は簡易イベントが強化されて、カットシーンと見分けがつかないほどのクオリティになっていますが、専用の表情と自動化された表情のハイブリッドで作成を行ないました。
Q 一番こだわって制作した部分は？
A 各キャラクターのデートイベントはかなりこだわって作成しているので、ぜひ全員分見てもらいたいですね。ひとり分しか見ないのはもったいないです。
Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識していた部分はありますか？
A 若いクラウドと英雄だったころのセフィロスが登場する過去のニブルヘイムですね。オリジナル版でもさまざまな要素が複雑にからみ合っている重要なシーンでしたから、表情作りはかなり難しかったです。
Q ディレクターから受けて印象的だった指示は？
A エアリスの歌唱シーンはディレクターもとくにこだわっている部分だったので、最後まで調整をつづけました。プログラマーにお願いして、音声と少しもズレないように特別な仕組みを入れてもらっています。

! 自分だけが知っている本作の秘密
バレットの声優さんが変わることを知って驚いたのですが、新しいボイスをはじめて聞いたとき、あまりの違和感のなさに興奮して、すぐにチームメンバーに「聞いてみて！　すごいよ！」と伝えました。



リードVFXアーティスト
角田瑞紀
Mizuki Tsunoda

代表作：FFVII リメイク、メビウスFF

Q キャラクターごとにエフェクトの特徴やモチーフなどは設定されていましたか？
A エアリスはお花のモチーフなどを多用したり、レッドXIIIは星や宇宙などをイメージしたりしました。ケット・シーはアートディレクターからの許可もあり、全体的にコミカルになるように意識しています。ユフィは忍術を使うということで、通常の魔法とのちがいを表す象徴として梵字風の文字を使いたかったので、アートチームにデザインしてもらいました。
Q とくに気に入っているエフェクトは？
A ケット・シーのエフェクトは結構おもしろい感じにできたのではないかなと思っています。『モーグリマイン』は当初はただの地雷でしたが、ぬいぐるみのポリゴンモデルを取り入れて「ゴールドソーサーのぬいぐるみを地雷に改造した」という設定を勝手に考えたりしました。それ以外にも『ラッキーガール』や『スロット』など、ケット・シーの技は遊び心が多くて気に入っています。
Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか？
A PS5になったということで、エフェクトツールを前作のCascadeからNiagaraへ移行させたのですが、移行作業が想定以上に難航してしまい、プログラマーも含めてかなり苦戦しました。じつは前作に登場していたエフェクトもすべて作り直していて、その影響でなかなか新しい技術の導入まで手がまわらなかったのが心残りですね。環境は整ったので、今後の作品では新しい技術を積極的に導入していけたらと考えています。

! 自分だけが知っている本作の秘密
レッドXIIIのアビリティ『スレッドファング』で反撃時の最後に現れるエフェクトは、レッドXIIIではなくセトです。ちなみに、発動時の魔法陣は、じっちゃん(ブーゲンハーゲン)が出す魔法陣とおそろいにしています。



リードVFXアーティスト
狐塚弘之
Hiroyuki Kozuka

代表作：FFVII リメイク、FFVII リメイク インターグレード、D×2 真・女神転生リベレーション(セガ)

Q 魔法などのエフェクトを作るうえで大変な点は？
A 現実には存在しない魔法などのエフェクトを作るときは、自分の頭でネタを考えないといけないため、毎回苦労します。ですが、『クエイク』なら岩石系、『バイオ』なら毒の泡など何かしら取っ掛かりがあるので、そこからイメージをふくらませつつ、エフェクト内の起承転結のストーリーや力の動き(中心にチャージしたあと放射状に広がる、など)を意識して絵作りをしていくと、わりと制作を進めやすい印象です。
Q とくに気に入っているエフェクトは？
A 爆発系のエフェクトが好きなので、バレットのリミット技Lv.3の『サテライトビーム』やアレクサンダーの必殺技『聖なる審判』などは気に入っています。
Q 今回の開発で個人的にチャレンジしたことは？
A Houdini(※1)で作成した頂点アニメーションメッシュを用いて、複雑な動きを取り入れた表現にチャレンジしました。これによって、立体的な雷や『バイオ』の毒の泡のような動きを表現しています。以前からある技術ですが、前作では自分がまだHoudiniを使えなかったので、今作では勉強して挑戦してみました。
Q ディレクターから受けて印象的だった指示は？
A アートディレクターのたかしんさん(高井慎太郎氏)から、ユフィのリミット技は「春夏秋冬」がテーマだと教えられました。『血祭』は「秋」なので紅葉、『生者必滅』は「春」なので桜、『鎧袖一触』は「夏」なので水しぶきと虹がモチーフになっています。

! 自分だけが知っている本作の秘密
ゴールドソーサーにあるホーンテッドホテルの部屋では、窓ガラスに人の手形が出現しますが、これはエフェクトチームメンバーのお子さんの手形をスキャンして、テクスチャに加工したものを使用しています。

※1……3DCG制作用ソフトウェア



リードUIアーティスト
廖 雪恵 Hsueh Huei Liao

代表作 FFVII リメイク、メビウスFF

Q 今回のUIやメニューの制作方針やテーマなどがあれば教えてください。
A 暗いミッドガルが舞台だった前作に対して、今作では新たな明るいワールドへ旅立つことから、「白」を大きなテーマにしました(物語のなかでも「白」がひとつのキーワードですので)。星を表現する星図とライフストリームを強調し、動きも取り入れた結果、前作よりファンタジー感が強めなUIになったと思います。
Q 制作に関わったミニゲームのUIについて、作業が大変だった点はありますか?
A ミニゲームの世界観に合う専用UIの制作は、UIチームの目標のひとつでしたが、ミニゲームの種類が豊富で作業量の多さに苦労しました。それでも、いろいろなジャンルのデザインを同時に作れるのは、クリエイターとしてめったにない機会で楽しかったです。
Q オリジナル版の要素のなかで、とくに意識していた部分はありますか?
A オリジナル版のメニュー画面の「青」のイメージです。今回は白をテーマにしましたが、青も新しいデザインに取り入れることを意識しました。たとえば、メインメニューで選択するときのカーソルを青ベースにするなど、色のイメージをなくさないようにしています。
Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは?
A 豊富なミニゲームのUIです。とくに、ゴールドソーサーのミニゲームについては遊園地のワクワク感を目指したので、ぜひ楽しんでください。

自分だけが知っている本作の秘密
ギルガメッシュが和歌を詠むシーンで画面に表示される筆文字は、書道が得意なUIデザイナーが書きました。ちなみに、前作のエクササイズ・ジム「ダンダンダン」の掛け軸も、同じスタッフの手によるものです。



サウンドディレクター
伊勢 誠 Makoto Ise

代表作 FFVII リメイク、FFVII アドベントチルドレン、FFIX、FF ブレイブエクスヴィアス

Q 今回のサウンドのテーマを教えてください。
A 新たに追加されたワールドマップがゲームの主軸となるので、BGMやSEでの特徴あるロケーション作りをテーマのひとつにしました。それに加えて、オリジナル版から深堀りされた部分や重要なシーンでの作りこみも意識しながら、全体を制作しています。技術的な面では「前作でつちかった部分をより良くする」をテーマに、最適化とブラッシュアップを行ないました。
Q 今回新しく導入した技術やアイデアはありますか?
A 『FFVII リメイク インターグレード』のときから3Dオーディオに対応していましたが、当時はまだ本格的ではありませんでした。今回は環境音やBGMの配置と鳴らしかたを見直し、より臨場感を味わってもらえるように3Dオーディオを活用した設計にしています。
Q オリジナル版の要素でとくに意識した部分は?
A デートイベントと忘らるる都のシーンですね。デートイベントはサウンド面でも作りこまれていますので、ぜひ全員とのデートを目指してほしいです! 忘らるる都は本作のもっとも重要な部分でしたが、ほどよいプレッシャーを感じつつチャレンジしていきました。
Q 今回の作品でとくに聞いてほしいところは?
A 全体的なところだと、各ワールドエリアのフィールドや街でしょうか。BGM、効果音、ボイスのそれぞれで、特徴のあるサウンドが楽しめると思います。

自分だけが知っている本作の秘密
システムメニューのSEは前作と同じに聞こえますが、新しいゲームシステムが追加されたことに合わせてカーソル音や決定音なども再調整しています。とくに、敵をバーストしたときのSEは音自体も変更しました。ちなみに、チョコボの鳴き声はサウンド部のスタッフの声を加工して作成しています。



ミュージックスーパーバイザー
河盛慶次 Keiji Kawamori

代表作 FFVIII、FFIX、FFX、キングダム ハーツIII

Q 本作用に制作された楽曲は全部で何曲ですか?
A ジングルやボス戦のフェーズを計算せずに数えて400曲以上、こまかい楽曲をすべて含めると500曲は超えている計算になります。
Q 原作の楽曲をアレンジするさいに、もっとも気をつけていた点は?
A 「ファイナルファンタジー」という作品は、楽曲に印象的なメロディーがあるのが特徴のひとつだと思っています。シチュエーションに合わせるために原曲とまったくちがうアレンジになっている楽曲もありますが、メロディーを大事にする点をいつも気にしながらジャッジをするようにしています。
Q 今回の開発で苦労した部分はありますか?
A 前作とちがってワールドマップがあるということで、楽曲の再生もいろいろなシチュエーションを考慮する必要がありました。歩いているとき、チョコボに騎乗中、クエストを進めているあいだなど、それぞれでBGMを変えていますが、正しい楽曲が適切に鳴るようにするのは難しい課題でした。サウンドチームみんなの協力により、うまくゲームに落としこめたと思います。
Q 本作の楽曲をどのように聴いてもらいたいですか?
A 原作をプレイしてくださったみなさんには、生まれ変わった楽曲で懐かしさを感じつつ、新アレンジで現代によみがえった音を楽しんでいただきたいです。はじめて『FFVII』に触れたかたがたには、新鮮な気持ちでBGMを楽しんでいただいたあと、原作の曲も格好いいので、そちらも聴いてもらえるとうれしいですね。

自分だけが知っている本作の秘密
今回のゲーム中でジェシーに関係する場所のフィールド曲には、ジェシーのテーマのメロディーが一瞬だけ入っています。ぜひ探してみてください。



リードオーディオプログラマー
谷山 輝
Hikaru Taniyama

代表作 FFVII リメイク、FFXIII-2、キングダム ハーツIII、サガ スカーレット グレイス

Q 今回のサウンドのテーマを教えてください。
A 今作から登場する広大な世界を舞台に、いかに前作の密度を保ちつつサウンドを制作していくかが、最大の課題でありテーマだったと思います。
Q とくに気に入っている効果音は？
A ケット・シーの特徴的でコミカルな、それでいて格好いいSEがお気に入りです。
Q 一番こだわって制作した部分は？
A サウンドのメモリ(データ容量)の調整には苦労しました。表現を損なわずにメモリを削減するために、最後の最後まで頭をひねってなんとか詰めこみました。
Q 意外な意図をこめた部分があれば教えてください。
A ストーリーを進めていくと、フィールドでついてくる仲間たちが大人数になっていきます。彼らは背後から映しているカメラ付近をウロウロするので、圧迫感を少しでもやわらげるため音に細工をほどこしました。
Q プロデューサーやディレクターから受けて印象的だった指示は？
A 開発初期のころ、「谷山さんはコントローラーの振動波形にくわしいと聞いたので、協力をお願いします」とディレクターに言われて、当時新卒だったサウンド部のメンバーを巻きこみ、特徴的な振動の素材集作りに取りかかりました。その甲斐あって、実際に制作を担当したスタッフにも意図をくみ取ってもらい、ゲーム全体を通してメリハリのある振動を実装できたと思います。

! 自分だけが知っている本作の秘密
すべてのカットシーンには、シーンスキップしたときのBGMの遷移ルールを設定しています。開発中にその設定が漏れている場所を見つけたのですが、BGMの遷移があまりにもキレイだったので、あえて設定しないままにしました。どこのカットシーンかは秘密です。



ディレクターオブフォトグラフィ(イメージ・スタジオ部)
赤間祐樹
Yuuki Akama

代表作 FFVII リメイク、FFXIV、キングダム ハーツIII、ドラゴンクエストXI

Q オープニングムービーのコンセプトを教えてください。
A 『FFVII リメイク』からの続編なので、前作を思い出してもらうのと、未プレイのかたも冒頭から引きこまれるように、ダイジェスト映像風にスタートしてミッドガル崩壊のシーンにつなげました。
Q オリジナル版の要素でとくに意識した部分は？
A 世界の広がりをムービーでどう表現するかですね。エンディングでは、広がる草原の向こうに雪山を見せて、「北の大空洞の方向？」と思わせるようしています。
Q プロデューサーやディレクターから受けて印象的だった指示は？
A シナリオには記載されていなかったのですが、オープニングムービーのなかで神羅ビルが破壊されるシーンを入れたところ、「インパクトあるね！　このまま行きましょう！」と言われました。
Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A 『FFVII リメイク』との空気感のちがいを見ていただきたいですね。『FFVII リメイク インターグレード』の追加ムービーで登場した「ミッドガルの外の世界の空気感」を、今回はより強調しています。もちろん、遠くになるにつれてモヤがかかるといった、自然現象として一般的な空気の表現も行なってはいますが、本作では星や自然の存在をさらに強く感じられるように調整しました。とくにエンディングの空気感はグッとくる仕上がりになったので、注目していただきたいです。

! 自分だけが知っている本作の秘密
エアリスの原作再現アート(→P.710)では滑走路上にハイウインドが浮いていますが、それをタイニーブロンコにする案もありました。また、ユフィの原作再現アート(→P.712)は、今作ではまだウータイを訪れないので、風景の場所を変更しています。

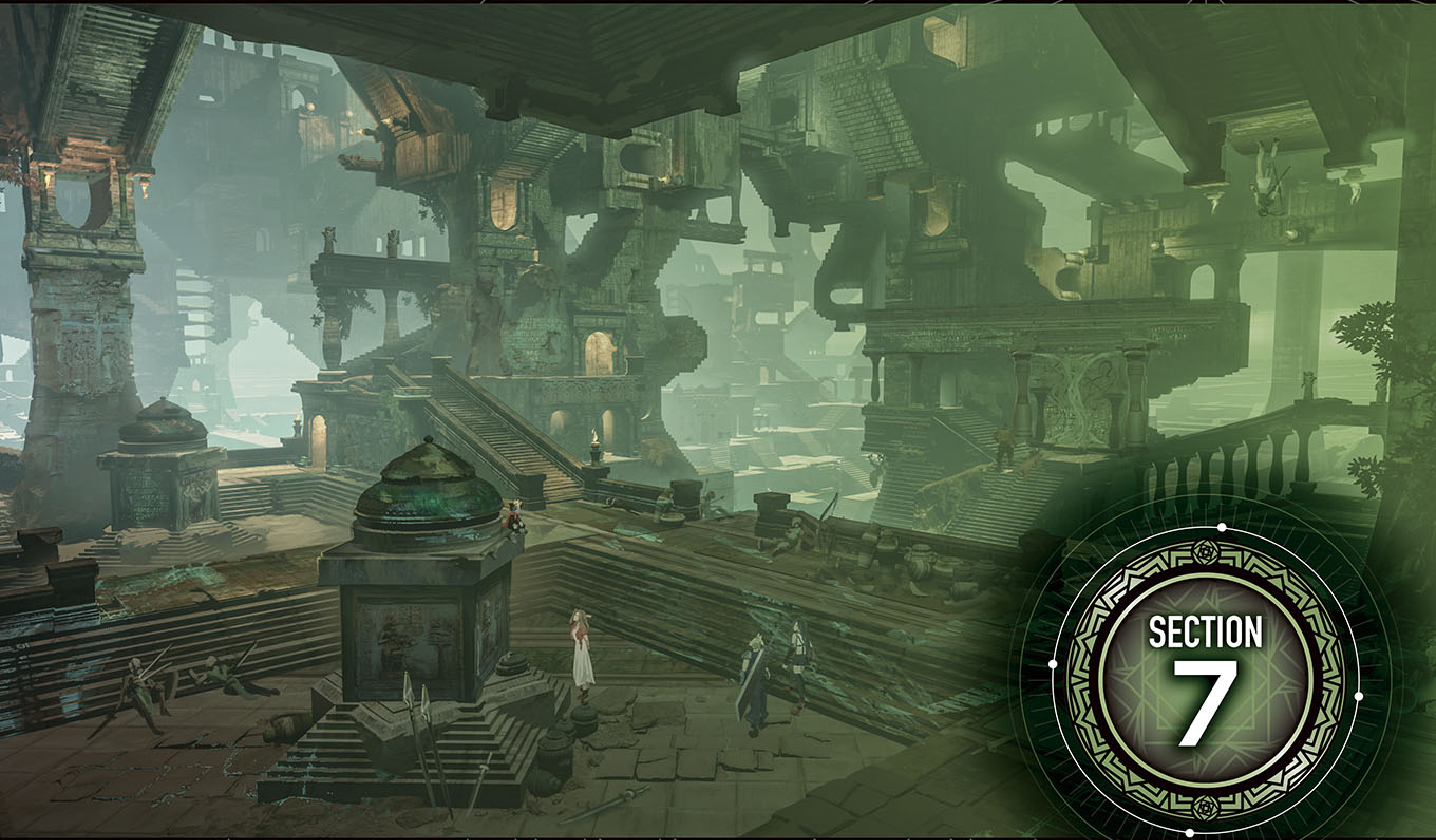


VFXスーパーバイザー(イメージ・スタジオ部)
森吉篤樹
Atsuki Moriyoshi

代表作 FFXIV：暁月のフィナーレ、ディズニー ミュージックパレード(タイトー)

Q 本作の映像表現のコンセプトを教えてください。
A エフェクトにおいては、ファンタジー要素と自然現象の要素を調和させることが重要でした。リアルな方向に舵を切りすぎると、表現の幅がせばまり、オーラや魔法といったエフェクトが絵から浮いてしまう可能性があります。そのため、それらの要素に対して土煙や破壊痕などを加えて説得力を持たせることで、リアリティとファンタジーの融合を図りました。
Q ハードの進化でムービーとカットシーンのクオリティに差がなくなりつつあるなかで、ムービー制作者としてどんな部分を大切にしていきたいですか？
A プリレンダムービー(事前に生成されたCG映像)でもカットシーンでも、ゲーム上での目的にちがいはないと考えています。インタラクティブなゲームのなかで、重要なシーンであるからこそムービーにして見せる必要があるので、何のためにムービーになっているのかを考えたうえで、映画的なダイナミズムを軸に、ドラマチックな絵作りや盛り上げかたを意識しています。
Q 一番こだわって制作した部分は？
A エンディングでクラウドが空を見上げたときの時空のゆがみです。今後の展開に関わる重要な要素なので、どのような表現にするかを開発チームのスタッフとすり合わせながら決めていきました。
Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？
A 古代種の神殿が現れるムービーです。神殿を上空から映すダイナミックなカメラワークだったので、関わったスタッフもやりがいがあったと思います。

! 自分だけが知っている本作の秘密
完成した映像のチェック中に、逆光になったシーンでエアリスのスカートが透けて足が見えているのを発見。急いですべてのショットを確認して修正しました。



SECTION 7

ENEMY

エネミー

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

エネミーの基礎知識



エネミーだけが持つ性質

エネミーは、クラウドたちにはない特殊な性質をいくつも持っている。バトルで有利に戦うためにも、ぜひ覚えておきたい。

部位

特定の敵は、本体とは別にターゲット可能な「部位」を持っている（おもな特徴は下記のとおり）。部位が出現していると本体を狙えなくなる場合や、部位を破壊すると敵がヒートしたり特定の攻撃を使えなくなったりする場合があるので、部位の破壊は優先的に行なおう。なお、部位には最初から出現しているものと、特定の条件を満たすと出現するものがある。

部位のおもな特徴

- ターゲットになり、本体とは別に攻撃が当たる
- 部位ごとにHPを持っており、ゼロになると破壊される（ミドガルズオルムの破損甲殻のようなHPを持たない部位をのぞく）
- 基本的に、ダメージを受けると本体の残りHPも同じ量だけ減る
- HP以外のステータスは、本体と同じ場合が多い



←部位が出現しているあいだは、本体の名前の右側に三角形のマークが表示される。

敵対心

敵は各バトルメンバーに対して、画面には表示されない「敵対心」という値を持ち、それが一番高い相手を狙う傾向がある。敵対心は基本的に、バトルメンバーが敵を攻撃すると増え、敵に攻撃されると減るが、操作キャラクターはやや増えやすく減りにくいので、比較的狙われやすい。

段階による行動の変化

ストーリーの節目に出現するほとんどのボス敵は、行動パターンに2～4の段階がある。残りHPが一定割合以下になるなどの条件を満たすと、つぎの段階に移行して下記のような変化が起こるのだ。なお、最後以外の段階では、ボス敵のHPが特定の割合までしか減らないため、段階を飛ばして倒すことはできない。

段階が移行すると起こること

- より強力な攻撃を使うようになったり、ヒートする条件が変わったりする
- 特定の状態変化が解除される
- 直前の段階でHPがそれ以上減らなくなっていた場合は、ふたたび減るようになる

アンデッド

各種のギ族の亡霊、ギ・ナタタク、ギ・ナタタクが出現させるソウルファイアは、「アンデッド」に分類される。これらの敵に対しては、HP回復効果が攻撃手段になるのだ。

アンデッド系の敵のおもな特徴

- 『ケアル』や『ポーション』などのHPを回復する行動のターゲットになる
- HPを回復する効果によって、「本来なら回復するはずの量」ぶんのダメージを受ける
- 『レイズ』などの戦闘不能状態を解除する効果によって、「解除時に回復するHPの割合」ぶんのダメージを受ける（割合ダメージへの耐性によってダメージ量が変化）



←アンデッド系の敵とのバトルでは、HPを回復する行動のターゲットを選ぶときにその敵も表示される。

エネミーのステータス

エネミーのステータスは、下の表のように決まる。最大HPや物理攻撃力などは、すべての敵で共通の基本値と、敵の種類に応じた倍率で決定するのだ。

エネミーのステータスの決まりかた

ステータス	決まりかた
レベル	出現場所ごとの推奨レベルより1～2ほど低い値になる。難易度がADVANCEDの場合はクラウドのレベルが高いほど上がり(67が上限)、HARDの場合は70になる
最大HP	敵のレベルに応じた最大HPの「基本値」と、敵ごとの「倍率」をもとに決まる(右記参照)。難易度がEASYの場合は0.7倍に、HARDの場合は0.85倍に減る
物理攻撃力、魔法攻撃力	敵のレベルに応じた攻撃力の「基本値」や「補正値」と、敵ごとの「倍率」をもとに決まる(右記参照)
物理防御力、魔法防御力	敵のレベルに応じた防御力の「基本値」や「補正値」と、敵ごとの「倍率」をもとに決まる(右記参照)
バーストゲージ	敵ごとに特定の値になる。難易度がEASYの場合は0.6倍に減る
経験値	敵ごとのレベルに応じた値をもとに、パーティリーダーとのレベル差に応じて0.25～2倍の範囲で増減して決まる(敵のレベルのほうが高いほど増え、低いほど減る)。チャプターセレクト時はさらに2倍に増える
AP	敵ごとに特定の値になる。チャプターセレクト時は3倍に増える
ギル	敵のレベルに応じた値になる

最大HP、物理攻撃力、魔法攻撃力、物理防御力、魔法防御力の計算式

最大HP

基本値×倍率

物理攻撃力、魔法攻撃力

基本値
+補正値×(倍率－1)

物理防御力、魔法防御力

基本値
－補正値÷倍率

※計算後に小数点以下が四捨五入される(結果が1未満の場合は1になる)
※基本値と補正値は下の表を参照

※経験値、AP、ギルは、それぞれ『けいけんちアップ』『APアップ』『ギルアップ』マテリアの効果で増え、一部のバトルではゼロになる

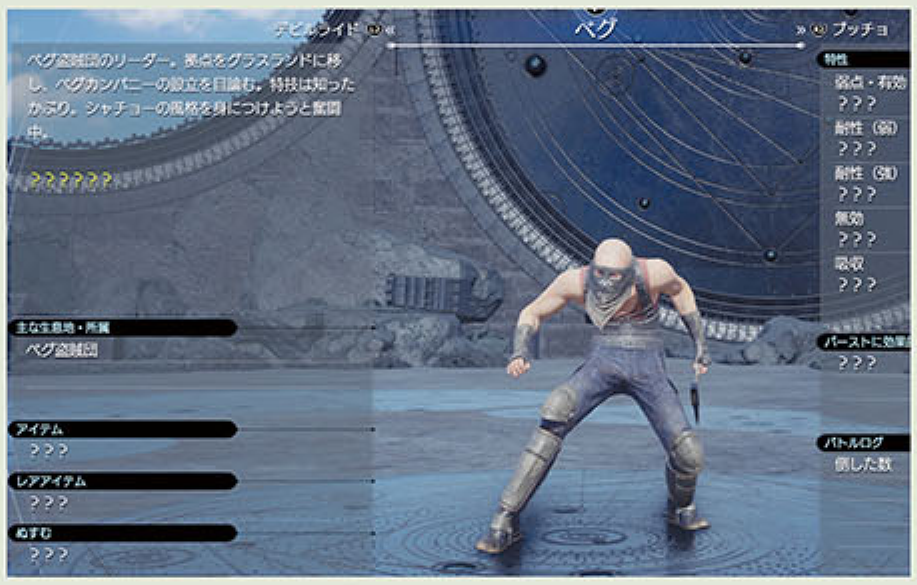
レベルごとのステータスの基本値と補正値

レベル	最大HP	物理攻撃力、魔法攻撃力		物理防御力、魔法防御力	
	基本値	基本値	補正値	基本値	補正値
15	393	30	12	84	73
16	404	31	12	90	79
17	416	33	13.5	98	86
18	421	37	15	116	103
19	544	40	17.5	124	111
20	668	44	20.5	136	122
21	706	48	24	144	129
22	749	51	24	164	149
23	830	58	30.5	174	158
24	883	65	37	184	168
25	921	67	38.5	192	175
26	948	69	38	208	190
27	975	71	39.5	214	195
28	1099	74	42	226	206
29	1115	77	44.5	230	209
30	1153	82	49	238	216
31	1185	84	50.5	246	222
32	1201	86	49	268	243
33	1239	89	51.5	276	250
34	1298	93	55	288	261
35	1336	96	57.5	296	268
36	1400	102	63	308	280
37	1433	104	62	330	302
38	1594	108	65.5	340	310
39	1632	111	68	348	317
40	1675	116	72.5	356	325
41	1707	118	72.5	374	341
42	1761	121	75.5	384	351

レベル	最大HP	物理攻撃力、魔法攻撃力		物理防御力、魔法防御力	
	基本値	基本値	補正値	基本値	補正値
43	1788	123	77	390	356
44	1847	125	78.5	402	367
45	1893	127	80	406	370
46	1945	130	82.5	414	378
47	2048	132	84.5	426	389
48	2120	133	85	428	390
49	2204	135	86.5	430	391
50	2279	136	87	438	398
51	2386	138	89	442	402
52	2513	139	89.5	446	405
53	2583	141	91	450	408
54	2670	142	91.5	454	412
55	2809	144	93.5	458	416
56	2925	145	94	462	419
57	3059	147	95.5	466	422
58	3144	148	96.5	470	425
59	3290	149	97	472	427
60	3422	151	98.5	474	428
61	3578	152	99.5	478	430
62	3656	153	100	482	434
63	3848	155	102	486	437
64	3873	156	102.5	490	440
65	3896	157	103	494	443
66	3920	158	104	496	444
67	3945	160	105.5	498	445
68	3968	161	106.5	502	449
69	3992	162	107	506	452
70	4017	163	107.5	510	455

エネミーレポート

メインメニューの「ENEMY REPORT」では、これまでに倒したエネミーの情報を確認することができる。通常は情報の大半が「？」で伏せられているが、『みやぶる』を使えばすべて明らかになるのだ。また、「弱点属性の攻撃を当てる」「バーストさせる」といった特定の条件を満たすと、画面右側の「バトルログ」に、そのことが記載される。なお、バトル中にタッチパッドボタンを押すことでも、そのとき戦っている敵のエネミーレポートを確認可能だが、表示される情報がメインメニューと少しちがう（下記参照）。



↑ベグのような「特定の場面でのみ戦う敵」は、エネミーレポートの情報を明らかにするためにも、かならず『みやぶる』を使ってから倒すようにしたい。

エネミーレポートに表示される情報のちがい

メインメニュー	● 名前の上に「生物／地上」といった分類が表示される ● 画面左側に「主な生息地・所属」が表示される ● バトル中に弱点などが変わる敵は、基本的にバトル開始時の情報が表示される ● 複数回戦うボス敵は、最後に倒したバトルでの情報が表示される
バトル中	● 名前の下にHPの「現在値／最大値」とHPゲージが表示される（具体的な値はバトル中に見破ると明らかになる） ● 画面左側に「報酬（経験値／AP／ギル）」が表示される ● バトル中に弱点などが変わる敵は、現時点での情報が表示される



↑R1ボタンを押すと、画面右側の表示が「アビリティ」に切りかわり、行なうアクションのタイプや属性などを確認できる。

エネミーレポートに登録される敵

※メインメニューの「ENEMY REPORT」順に掲載
※「No.」は「エネミーNo.」を示す

No.	名前	詳細	No.	名前	詳細	No.	名前	詳細
001	警備兵	P.616	025	デビルライド	P.606	049	サハギンウォーリア	P.617
002	上級警備兵	P.622	026	ベグ	P.605	050	トンベリ	P.612
003	特殊作戦兵	P.622	027	ブッチョ	P.605	051	ドン・トンベリ	P.621
004	擲弾兵	P.615	028	バド	P.605	052	トンベリキング	P.612
005	上級擲弾兵	P.616	029	ボンザ	P.605	053	レブリコン	P.604
006	鎮圧兵	P.616	030	カームファング	P.604	054	レブリコンプテラ	P.605
007	重火兵	P.615	031	ボルトファング	P.605	055	レブリドン	P.616
008	ソルジャー2nd	P.622	032	ホワイトファング	P.606	056	ダブルブレイン	P.604
009	ジュノン警備兵	P.608	033	ニブルウルフ	P.618	057	ボム	P.611
010	ジュノン上級警備兵	P.608	034	ハウルウルフ	P.619	058	ギガントボム	P.613
011	ジュノン擲弾兵	P.608	035	テストO	P.611	059	モルボルグレート	P.615
012	ジュノン上級擲弾兵	P.608	036	バイオラット	P.605	060	ズー	P.604
013	ジュノン鎮圧兵	P.608	037	ベノムラット	P.605	061	ズーニクス	P.621
014	ジュノン重火兵	P.608	038	フラップビート	P.611	062	トーンアドゥ	P.607
015	スタンレイ	P.616	039	ストームビート	P.608	063	フォーンアドゥ	P.607
016	スタンレイType-G	P.622	040	トロピカルプアゾキュート	P.609	064	キングズー	P.619
017	ジュノンスイーパー	P.608	041	プアゾキュートコマンダー	P.610	065	フォーミュラ	P.607
018	スイーパーカスタム	P.606	042	スウェルフロート	P.610	066	ストーミュラ	P.607
019	ブルモーター	P.608	043	シー・チュースタンク	P.609	067	フラッシュダガー	P.615
020	ステルシーステップ	P.620	044	サー・チュースタンク	P.610	068	スピードサウンド	P.604
021	ヴァリアントレイリー	P.641	045	パンプキンホッグパイ	P.610	069	ドラゴン	P.620
022	コルネオの部下	P.621	046	カスタネッツ	P.606	070	シードラゴン	P.621
023	グリード	P.611	047	クラブハンマー	P.610	071	キュビルデュヌス	P.604
024	バグラー	P.606	048	デザートサハギン	P.616	072	カルニフェクス	P.619

No.	名前	詳細
073	ムー	P.604
074	ラムー	P.605
075	マンドラゴラ	P.605
076	マンドレイク	P.605
077	エレファダンク	P.605
078	フューリーダンク	P.605
079	マストドン	P.615
080	ケツァルコアトル	P.605
081	セーアコアトル	P.621
082	グリフォン	P.616
083	グリュプス	P.617
084	クロウラー	P.606
085	ニーズヘッグ	P.618
086	アークドラゴン	P.606
087	ミスティックドラゴン	P.608
088	エンシャントドラゴン	P.622
089	プリン	P.606
090	ホワイトムース	P.608
091	オーク	P.604
092	オーガ	P.606
093	オーガ・ランページ	P.621
094	ゼムゼレット	P.607
095	ワイズレット	P.607
096	ネロスフェロス	P.607
097	カウトスフェロス	P.607
098	キャッパワイヤ	P.607
099	パイロワイヤ	P.617
100	マインドフレア	P.607
101	グランガラン	P.614
102	コグランガラン	P.614
103	マゴグランガラン	P.614
104	ビーチプラグ	P.609
105	シャンカプラグ	P.610
106	クラウンランス	P.609
107	マゴンメデューサ	P.616
108	ニードルキッス	P.609
109	セイバーキッス	P.612
110	シーデビル	P.610
111	サーチャクラウン	P.610
112	バッテリーキャップ	P.618
113	ブワゾンキャップ	P.606
114	バグナドラナ	P.610
115	ドラナバルガ	P.620
116	コカトリス	P.610
117	デスクロー	P.611
118	キラースティグマ	P.613
119	トゥーサイド	P.618
120	ランドウォーム	P.612
121	デューンウォーム	P.612
122	ギガースウォーム	P.618
123	スペンサー	P.612
124	フライングリッパー	P.612
125	キマイラ	P.612
126	シルベリーキマイラ	P.612
127	ジョーカー	P.611
128	グランドホーン	P.614
129	ガーディアンホーン	P.614
130	サベッジグランドホーン	P.614
131	バジガンディ	P.614
132	フルウムヴァラヌス	P.615
133	アンダーリザード	P.622
134	タッチミー	P.614
135	パヤパヤ	P.614
136	ポイズンフロッグ	P.622
137	フラワープラング	P.614
138	ブルームプラング	P.614
139	ギガントード	P.616
140	インセクトキマラ	P.604
141	ミミクリィキマラ	P.614
142	デモニスキマラ	P.618
143	ヘビータンク	P.614
144	ホーンランキュヌ	P.618
145	キキキアチョ	P.616
146	ドドドアチョ	P.617
147	ストーンゴーレム	P.617
148	エルダーゴーレム	P.617
149	バジリスク	P.616
150	ティミドリスク	P.617
151	アラクラン	P.618
152	ジャバウォック	P.617
153	ギ族の亡霊(※1)	P.618
154	スティンガー	P.618
155	バルロン	P.619
156	アンドラス	P.619
157	パイレーツデーモン	P.621
158	ベルチャータスク	P.619
159	デュボアタスク	P.619
160	キラービー	P.620
161	クイーンビー	P.620
162	ババヴェラウミュ	P.620
163	ブラックバット	P.620
164	スラップス	P.622
165	ゲルシュメルゼ	P.622
166	ドァブゥル	P.622
167	ヘクトアイズ	P.623
168	モスアダマンタイマイ	P.623
169	アイアンクラッド	P.622
170	ブラッドフロート	P.620
171	デスフロート	P.623
172	サボテンダー	P.611
173	ゴールドサボテンダー	P.612
174	サボテンダー	P.612
175	オレンジサボテンダー	P.612
176	コルテンダー	P.621
177	ジャボテンダー	P.612
178	ジャボテンダー	P.613
179	キッドG	P.613
180	スクリーマー	P.604
181	サーチアイ	P.609
182	ネオヴァギドポリス	P.609
183	マドゥマンジュ	P.609
184	デモナス	P.609
185	ネクローシス	P.609
186	アンノウン	P.616
187	ファニーフェイス	P.620
188	イン&ヤン	P.620
189	ジャッジ	P.620
190	ヘルハーレーVR2	P.608
191	ローチェ	P.630 P.644
192	レノ	P.652
193	ルード	P.626 P.647 P.653
194	イリーナ	P.627 P.648 P.655
195	ツォン	P.654
196	ルーファウス	P.649
197	ダークネイション	P.650
198	ダイン	P.635
199	ガリアンビースト	P.643
200	セイザースネイル	P.632
201	ヘリガンナーカスタム	P.633
202	トードエボルブ	P.636
203	サンプル:H1024	P.637
204	クリムゾン・メア改	P.638
205	ロストナンバー	P.642
206	ジェノバBirth	P.631
207	ジェノバLife	P.658
208	マテリアキーパー	P.624
209	ミドガルズオルム	P.625
210	ミスリルゴーレム	P.628
211	ボトムスウェル	P.629
212	ギガトリス	P.634
213	ギ・ナタタク	P.640
214	ソウルファイア	P.640
215	アプス	P.646
216	レッドドラゴン	P.651
217	デモンズゲイト	P.656
218	タイタン	P.666 P.672
219	フェニックス	P.667 P.675
220	アレクサンダー	P.668 P.677
221	クジャタ	P.669 P.674
222	バハムート改	P.670 P.673
223	フィーラー=バハムート改	P.663
224	オーディン	P.671 P.676
225	謎の剣豪 ／ギルガメッシュ(※2)	P.679 P.680
226	フィーラー	P.623
227	リバース=セフィロス	P.661
228	セフィロス	P.660
229	セフィロス:ラストバトル	P.664
230	セフィロスVR	P.682

※1……メインメニューでは、「ギ族の亡霊・槍」「ギ族の亡霊・弓」「ギ族の亡霊・魔」のいずれかを倒すと登録され、これらの敵を統合した情報が表示される
※2……最初は「謎の剣豪」の情報、ギルガメッシュを倒したあとは「ギルガメッシュ」の情報が表示される

エネミーリスト

広大な世界を旅していくなかで遭遇する、230種類以上にもおよぶエネミーたち。本リストに掲載された詳細なデータが、それらの敵を攻略するための助けになるはずだ。

リストの見かた

※ノーマル敵は最初に戦える場所（倒してもエネミーレポートに登録されない場所をのぞく）順に、ボス敵はシナリオ進行順に掲載。召喚獣などの「サブイベントで戦う特別な強敵」は、最後にまとめている

ノーマル敵

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 5 [レポート] シャンカプラグ	3.5	1.5	1.0	1.5	1.0	35	40	86～1260	2	54～614	ダメージ 炎 バースト ――

入手アイテム 通 ケモノの骨　レ 変 魔獣の背骨　盗 マジカルパウダー
特記 背後（貝殻に隠れているときは全方向）からの「たたかう」やアビリティなどをガードする

ボス敵



攻略のポイント



❶**敵の外見**

❷**エネミーNo.**……エネミーレポート（→P.600）での掲載順を示す番号。

❸**出現状況**……その敵が出現する状況。表記の意味は以下のとおり。

［レポート］…ワールドレポートの討伐レポートや調査レポートでのみ出現する

［クエスト］…クエストでのみ出現する

❹**敵の名前**

❺**ステータス倍率**……その敵の最大HP、物理攻撃力、魔法攻撃力、物理防御力、魔法防御力に影響する倍率（→P.599）。

❻**バーストゲージ**……その敵のバーストゲージの最大値。難易度がEASYの場合は0.6倍に減る。

❼**基本キープ値**……その敵がアクションを実行していないときにダメージリアクションをとるかどうかに影響する値。基本的には、この値よりも高いカット値を持つ攻撃を受けるとダメージリアクションをとる。

❽**経験値**……その敵を倒したときに得られる経験値の基本値（→P.599）。「Lv.15での値～Lv.70での値」の形で記載している。

❾**AP**……その敵を倒したときに得られるAPの基本値（→P.599）。

⑩**ギル**……その敵を倒したときに得られるギル。「Lv.15での値～Lv.70での値」の形で掲載している。
⑪**「弱点・有効」のタイプや属性**……その敵の弱点となるタイプや属性。項目の意味は以下のとおり。
- ダメージ…ダメージ量の倍率が1倍よりも高い(受けるダメージが増える)タイプや属性
- バースト…バーストゲージの増加倍率が1倍よりも高い(バーストゲージが多く増える)タイプや属性

⑫**入手アイテム**……その敵から得られるアイテム。マークの意味は以下のとおり。
- 通…倒したときにかならず(一部の敵は25%以下の確率で)手に入る
- レ…倒したときに低い確率で(5%か25%の場合が多い)手に入る
- 盗…『ぬすむ』『ぶんどる』が成功すると手に入る
- 変…『へんか』が成功すると手に入る

⑬**特記**……その敵の覚えておきたい性質。
⑭**攻略のポイント**……その敵と戦ううえで役立つ知識。
⑮**最大HP**……難易度ごとの最大HP。ADVANCEDは「最低値～最高値」の形で掲載している。記号の意味は以下のとおり。
- E…EASY　N…NORMAL
- A…ADVANCED　H…HARD

⑯**弱体化効果が効く回数**……その敵に発生する弱体化効果の種類と、発生する回数の上限(→P.74)。
⑰**部位／バトル中に出現させるもの**……その敵の部位や、その敵とのバトルで出現する物体など。本体とのおもなちがいも併記している。
⑱**特徴的な性質**……その敵独自の性質や行動を、段階ごとにまとめたもの。第2段階以降は、直前の段階から変わる点を記載している。項目の意味は以下のとおり。
- 能力…特徴的な能力
- 行動…特徴的な行動パターン
- ヒート…ヒートする条件と持続時間

⑲**主要アクションデータ**……その敵が使う代表的なアクションのデータ。項目の意味は下記を参照。

⑲「主要アクションデータ」の見かた

主要アクションデータ

名前		タイプ㉒	属性㉓	威力㉔	特殊効果㉕	カット値㉖	キープ値㉗
毒沼 ⑳		魔法	──	▲──	デプロテ(40秒)、Hスロウ(40秒)、H毒(180秒)	30	60
		備考▶周辺全域の水面に毒を広げる。地面の㉘にいる相手には当たらない					
捕食	突き上げ㉑	物理(近接)	──	▲50+100	拘束	50	60
	飲みこみ	物理(近接)	──	50	(バトルから除外)	50	60
		備考▶地中から飛び出しつつ相手を拘束したあと、飲みこんでバトルから除外する(※5)					
灼熱ブレス		魔法	炎	▲各130	──	0	60
		備考▶前方の扇状の範囲に炎を吐く					
ベータ	熱線	魔法	炎	▲100	──	70	60
	炎のウズ	魔法	炎	▲500(※6)	──	70(※6)	60
	燃える木	魔法	炎	▲各20	──	0	60
		備考▶口から水面に熱線を放って周辺全域に炎のウズを巻き起こし、木も燃やす					

⑳**名前**……アクションの名前。
㉑**データの分類**……データがちがう複数の効果が発生する場合に、それらを区別するための名前。
㉒**タイプ**……攻撃のタイプ。「──」はタイプを持たないことを示す。
㉓**属性**……攻撃が持つ属性。「──」は属性を持たないことを示す。
㉔**威力**……攻撃がヒットした相手に与えるダメージ量に影響する値(→P.77)。▲はガードできない攻撃であることを、「──」はダメージを与えないことを示す。威力が一定でない場合や2回以上ヒットする場合は、以下の形で表記している。
- a～b…攻撃動作などに応じて、威力がa～bの範囲で変わる
- a+b…威力aの攻撃とbの攻撃を順にくり出す
- a×b回…威力aの攻撃をb回くり出す
- 各a…威力aの攻撃が何度かヒットする

㉕**特殊効果**……発生させる状態変化や特殊な効果など。状態変化は、基本となる持続時間も併記しており、「永続」は時間経過では解除されないことを、「解除不能」は『デスペル』などの解除効果や上書きや相殺で解除されないことを示す。状態変化や特殊な効果が発生しない行動には「──」と記載。
㉖**カット値**……相手がダメージリアクションをとるかどうかに影響する値。基本的に、この値よりも相手のキープ値が低いとリアクションをとる。攻撃を行なわない行動には「──」と記載。
㉗**キープ値**……その攻撃の動作中に自分がダメージリアクションをとるかどうかに影響する値。基本的に、この値よりも高いカット値を持つ攻撃を受けるとリアクションをとる。
㉘**備考**……そのアクションの動作や効果などの説明。





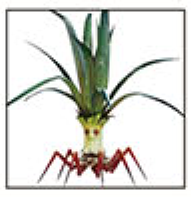
ノーマル敵

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
ニブル山(過去)											
 140 インセクトキマラ	1.0	1.0	1.0	1.0	1.0	20	20	37〜481	1	21〜235	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 変 セイントルーシェ　盗 ケモノの骨 特記 ——										
 071 キュビルデュヌス	0.9	1.0	1.0	1.0	1.0	10	20	37〜481	1	18〜232	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 セイントルーシェ　レ 変 ミストシード 特記 ——										
 068 スピードサウンド	1.05	1.0	1.0	1.5	0.5	20	20	53〜770	2	49〜553	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム 通 魔獣の上皮　レ 変 ミストシード　盗 ケモノの皮 特記 ——										
 180 スクリーマー	2.0	1.0	1.0	2.5	0.5	25	20	72〜1050	2	16〜184	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 クロム鉱　レ 変 ムーンストーン　盗 エーテルオニオン 特記 待機中や移動中に振りまわす鉄球は、攻撃能力を持つほか『たたかう』の近接攻撃を弾き返す										
 056 ダブルブレイン	1.0	1.0	1.0	1.5	2.0	10	20	24〜350	2	81〜921	ダメージ —— バースト ——
	入手アイテム 通 盗 エーテルオニオン　レ 変 有害物質 特記 近接攻撃を受けると『絶叫』を使う／『絶叫』や『にらみ』でスタンさせた相手に『吸収』を使う										
 060 ズー	6.5	2.0	2.0	2.5	1.5	50	40	119〜1716	4	64〜726	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム 通 魔獣の上皮　レ 盗 トネリコの木　変 神木の心材 特記 ——										
グラスランドエリア											
 091 オーク	2.0	1.0	1.0	1.0	1.0	25	20	36〜524	1	21〜235	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 鉄鉱　レ 変 メドウチタン 特記 ——										
 030 カームファング	2.3	1.0	1.0	1.5	1.5	20	40	70〜1005	3	63〜705	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの爪　レ 変 ケモノの皮 特記 攻撃を受けると『スピンクロー』か『ネックバイト』を使う										
 053 レブリコン	4.0	2.0	1.5	3.0	2.0	25	40	99〜1430	4	80〜907	ダメージ 炎、氷 バースト ——
	入手アイテム 通 ケモノの皮　レ 変 ケモノの骨　盗 スピードドリンク 特記 手に持った岩で『たたかう』やアビリティなどをガードする／相手の攻撃を回避することがある										
 073 ムー	1.0	1.0	1.0	3.0	1.0	30	20	29〜415	1	18〜204	ダメージ —— バースト ——
	入手アイテム 通 セージ　レ ケモノの皮　盗 変 ミストシード 特記 地中にもぐって移動する。移動中は無敵状態でターゲットにもならない										

知識のマテリア　エネミーレポートに登録されない個体について

特定の場面で登場する敵は、倒してもエネミーレポート(→P.600)に登録されないが、これらのエネミーは別の場所に現れる同名のものとくらべて、ステータスが大幅に低く、倒したときに何も得られない。さらに、一部の敵には右記のようなちがいもあるので、覚えておきたい。

- EXTRA CHAPTERで戦う重火兵
  ……背中のタンクが爆発しない
- CHAPTER 1の冒頭で戦うベルチャータスク
  ……あごの部位がターゲット可能にならない
- CHAPTER 14の迷いの森で戦うフィーラー
  ……全身が黒く、弱い攻撃のみを使う

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性	入手アイテム	特記
 075 マンドラゴラ	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	20	20	26～381	1	17～188	ダメージ 炎、氷 / バースト ——	通 パールジンジャー　レ 変 マジョラム　盗 セージ	『ひとやすみ』の動作中にカット値が40以下の攻撃を受けると『ヒステリックボイス』を使う
 036 バイオラット	1.5	1.0	1.0	1.0	1.0	20	20	30～429	1	21～235	ダメージ 氷 / バースト ——	通 ケモノの皮　レ ケモノの骨　盗 変 ケモノの爪	——
 077 エレファダンク	3.0	1.5	1.0	2.5	2.0	25	40	77～1106	3	50～564	ダメージ 炎、氷 / バースト ——	通 盗 変 ケモノの骨　レ ケモノの皮	バリアを張って身構えているときは前方からの『たたかう』やアビリティなどをガードする
 037［レポート］ベノムラット	4.0	1.5	1.0	2.0	1.0	30	20	101～1470	2	50～565	ダメージ 氷 / バースト ——	通 ケモノの皮　レ ケモノの骨　盗 変 ケモノの爪	——
 078［レポート］フューリーダンク	12	2.7	2.0	3.0	2.0	140	40	210～3015	3	32～353	ダメージ 炎、氷 / バースト ——	通 盗 変 ケモノの骨　レ ケモノの皮	暴走中に攻撃を受けるとバリアを張って身構えることがある。身構え中は前方からの『たたかう』やアビリティなどをガードし、ガードすると『ずしん！』や『大暴れ』を使う
 074［レポート］ラムー	2.5	1.5	1.5	2.5	1.5	30	60	92～1335	1	29～329	ダメージ ——（※1） / バースト ——	通 セージ　レ ケモノの皮　盗 変 ミストシード	『あつあつモード』や『ひえひえモード』でバリア状態を発生させ、特定の属性が弱点になる
 076［レポート］マンドレイク	4.0	2.5	2.0	2.0	1.0	40	20	83～1192	1	26～294	ダメージ 炎、氷 / バースト ——	通 パールジンジャー　レ 変 マジョラム　盗 セージ	『ひとねむり』の動作中にカット値が40以下の攻撃を受けると『ヒステリックシャウト』を使う（直後に、周囲のマンドレイクも使う）／『ひとねむり』の動作終了時にマンドレイクを出現させる
 054［レポート］レプリコンプテラ	7.0	2.2	2.0	3.0	2.0	40	40	218～3146	4	88～998	ダメージ 炎、氷 / バースト ——	通 レ ケモノの皮　盗 変 スピードドリンク	手に持った岩で『たたかう』やアビリティなどをガードする／相手の攻撃を回避することがある
 031［レポート］ボルトファング	6.0	2.0	2.0	3.0	1.0	40	40	161～2312	3	72～811	ダメージ —— / バースト ——	通 盗 ケモノの爪　レ 変 ケモノの皮	『ボルトゾーン』で雷のフィールドを発生させ、発生中はスタン効果を持つ攻撃を使う
 080［レポート］ケツァルコアトル	27.0	3.0	3.0	2.5	2.0	100	60	396～5720	6	144～1633	ダメージ 氷 / バースト ——	通 盗 変 ケツァルコアトルの爪	『帯電』で雷を身にまとい、一部の攻撃を強化する。まとった雷は『大放電』か『ライトニングボルト』を使うと消える（H ヒート状態とバースト状態のとき以外は、雷を身にまといつづける）／『大放電』使用後は空中で行動し、『ライトニングボルト』使用後は地上で行動する
 027［レポート］ブッチョ	2.0（※2）	1.5	1.0	2.0	1.0	30	20	77～1120	2	54～614	ダメージ 炎 / バースト ——	通 ポーション　レ 盗 スピードドリンク	『ワナ設置』の動作中に攻撃を受けるとバースト状態になる
 028［レポート］バド	1.5	1.5	1.0	1.5	1.0	30	20	48～700	2	97～1105	ダメージ 炎 / バースト ——	通 ポーション　レ 盗 スピードドリンク	『ワナ設置』の動作中に攻撃を受けるとバースト状態になる
 029［レポート］ボンザ	4.5	3.0	1.0	4.0	1.0	65	40	119～1716	4	96～1088	ダメージ 炎 / バースト ——	通 興奮剤　レ 盗 ハイポーション	『突撃』などの「アクション名が表示される攻撃」の動作中はヒート状態になる
 026［レポート］ベグ	1.5	1.5	1.0	1.5	1.0	30	20	58～840	2	76～860	ダメージ 炎 / バースト ——	通 ポーション　レ 盗 スピードドリンク	『ワナ設置』の動作中に攻撃を受けるとバースト状態になる

※1……『あつあつモード』中は「氷」、『ひえひえモード』中は「炎」
※2……「調査レポート2：魔晄パイプの管理棟」で戦うときは「2.5」で、このときは最初からブレイブ状態になっている

INDEX
基礎知識
リストの見かた
ノーマル敵
→グラスランドエリア
→ジュノンエリア
→コレルエリア
→ゴンガガエリア
→コスモエリア
→ニブルエリア
→ミドルオーシャン
→ノースウッドエリア
ボス敵
→CHAPTER 1
→CHAPTER 2
→CHAPTER 3
→CHAPTER 4
→CHAPTER 5
→CHAPTER 6
→CHAPTER 7
→CHAPTER 8
→CHAPTER 9
→CHAPTER 10
→CHAPTER 11
→CHAPTER 12
→CHAPTER 13
→CHAPTER 14
→サブイベント

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 018［レポート］スイーパーカスタム	13.0	3.0	3.0	4.5	2.5	70	40	304〜4390	4	104〜1179	ダメージ 雷 バースト ――
	入手アイテム 変 手榴弾 特記 左腕や右腕の部位が破壊されると、『自己修復』でその部位を再生するまで弱体化する／HPがかなり減ると、『最終防衛システム』を使って倒れる（経験値やアイテムは入手可能）										
 113［クエスト］プワゾンキャップ	5.0	1.5	1.5	3.0	1.5	50	20	86〜1240	1	27〜306	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 セージ　レ 変 マジョラム 特記 ――										
 032［クエスト］ホワイトファング	17.0	3.0	3.0	3.0	2.5	100	40	228〜3289	4	64〜726	ダメージ ―― バースト ――
	入手アイテム 通 盗 ケモノの爪　レ 変 ケモノの皮 特記 特定の条件で体内のエネルギーが増減し（「攻略のポイント」を参照）、ある程度増えると青いオーラ、かなり増えると赤いオーラをまとい、最大まで増えると『ハウルブラスト』を使う										
 024［クエスト］バグラー	1.5（※1）	1.0（※1）	0	2.5（※1）	0.5	30	20	48〜1120	2	54〜1105	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 ポーション　レ 盗 スピードドリンク 特記 手持ちの武器に応じた攻撃を使う／『ワナ設置』の動作中に攻撃を受けるとバースト状態になる										
 025［クエスト］デビルライド	8.5	2.0	2.0	3.0	2.0	60	40	175〜2513	3	86〜959	ダメージ 雷 バースト ――
	入手アイテム 通 メガポーション　盗 ギガポーション 特記 マフラーから炎を噴出しつつ走行しているときは、カット値が40以下の近接攻撃をガードする／ヒート状態の解除後に『回復剤』（ギガポーションを盗まれた場合は『興奮剤』）を使う										

ミスリルマイン

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 084 クロウラー	1.5	1.0	1.0	1.0	1.0	20	20	33〜477	1	15〜165	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 鉄鉱　レ 変 メドウチタン 特記 ――										
 046 カスタネッツ	0.8	1.0	1.0	3.0	0.5	10	20	48〜700	2	54〜614	ダメージ 氷 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 変 マジカルパウダー　レ エーテルオニオン 特記 ガード体勢をとって『たたかう』をガードする状態になったあとに『ハサミスパーク』を使う										
 092 オーガ	6.0	2.0	2.0	3.0	2.0	45	40	114〜1645	4	56〜635	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 鉄鉱　レ 変 メドウチタン 特記 HPがかなり減るかほかのオーガが倒されると、おたけびをあげてヘイスト+バーサク状態になる										
 086 アークドラゴン	4.0	2.0	2.0	2.5	1.5	30	40	75〜1075	3	69〜776	ダメージ 風 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 ケモノの爪　レ 変 ケモノの骨 特記 遠くにいる相手からの攻撃を受けると『滑空』を使う										
 089 プリン	0.9	1.0	1.0	3.0	0.5	20	20	43〜630	2	59〜675	ダメージ 炎 バースト 魔法、炎
	入手アイテム 通 マジカルパウダー　レ 盗 変 エーテルオニオン 特記 ――										

※1……曲刀を持つバグラーは、物理防御力が「2.5」。鉄パイプを持つバグラーは、最大HPが「2.0」、物理攻撃力と物理防御力が「1.5」

攻略のポイント　VSホワイトファング

- ホワイトファングの体内のエネルギーは、下記の条件で増減する。敵の攻撃をガードしつつ戦うか、狙われていないキャラクターで攻撃するのが有効

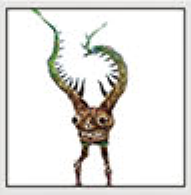
ホワイトファングの体内エネルギーが増減する状況

増える	● 時間が経過した ● 『ハウルブラスト』以外の攻撃がヒットした ● ヒート状態が解除された
減る	● 『ハウルブラスト』を使った ● 攻撃をガードまたは回避された ● ダメージを受けた

- 『ハウルブラスト』に対しては、遠くに離れてかわすか、リミット技で迎え撃つ（『ハウルブラスト』で減った体内のエネルギーをリミット技でさらに減らせば、エネルギーをゼロにさせやすい）



←クラウドを操作し、ブレイブモード中にガードしてカウンターを当てるのも手。

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
ジュノンエリア											
 096 ネロスフェロス	1.4	1.3	1.0	1.0	1.0	15	20	36～524	1	19～212	ダメージ 氷 / バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの骨 レ 変 ケモノの爪 / 特記 ——										
 098 キャッパワイヤ	1.2	1.0	1.0	1.0	2.0	12	20	35～501	1	18～189	ダメージ 氷 / バースト ——
	入手アイテム 通 盗 月桂樹の葉 レ コンドルスギ 変 エーテルオニオン / 特記 連続してひるんだり吹き飛んだりすると、体勢を立て直して攻撃する／アビリティか魔法による攻撃を受けると、ほかのキャッパワイヤと一緒にそれを使ってきた相手を攻撃する										
 065 フォーミュラ	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	2	20	54～791	2	47～534	ダメージ 風 / バースト 風
	入手アイテム 通 盗 ケモノの皮 レ 変 ミストシード / 特記 高めの空中を飛びまわるが、攻撃を受けると少しのあいだ高度を下げる										
 062 トーンアドゥ	4.5	1.7	1.7	2.5	1.5	40	60	114～1645	4	88～998	ダメージ 風 / バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの皮 レ 変 月桂樹の葉 / 特記 残りHPがある程度減るたびに『強襲』を使う										
 094 ゼムゼレット	3.0	1.5	1.5	2.0	1.0	40	40	91～1307	3	32～353	ダメージ 氷 / バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの爪 レ 変 ケモノの皮 / 特記 『ウイングブラスト』の動作終了後は、少しのあいだ空中で行動する										
 063 [レポート] フォーンアドゥ	10.0	1.5	1.5	2.5	2.5	70	60	257～3718	4	96～1088	ダメージ 風 / バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの皮 レ 変 月桂樹の葉 / 特記 残りHPがある程度減るたびに『強襲』を使う										
 095 [レポート] ワイズレット	10.0	2.0	2.0	2.5	1.0	40	40	224～3216	3	13～141	ダメージ 氷 / バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの爪 レ 変 ケモノの皮 / 特記 『ヒールウインド』の動作終了後は、少しのあいだ空中で行動する										
 097 [レポート] カウトスフェロス	3.5	1.5	1.5	1.0	1.0	30	20	92～1335	1	25～282	ダメージ 氷 / バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの骨 レ 変 ケモノの爪 / 特記 攻撃を何度か受けると『ヒートアタック』か『灼熱波』を使う										
 066 [レポート] ストーミュラ	5.5	2.0	2.0	2.5	2.0	20	20	118～1722	2	42～473	ダメージ 風 / バースト 風
	入手アイテム 通 盗 ケモノの皮 レ 変 ミストシード / 特記 飛行高度を「高め」と「低め」のあいだで切りかえつつ、高度に応じた攻撃を使う										
 100 [レポート] マインドフレア	22.0	2.0	4.0	2.0	4.0	140	40	347～5005	6	176～1995	ダメージ —— / バースト ——
	入手アイテム 通 変 マインドフレアの宝冠 / 特記 定期的に「『テレキネシス』→『マインドブラスト』」の順で行動する／H『サイキックボルト』などの特定の攻撃を、分身と一緒にくり出す										

攻略のポイント　VSマインドフレア

- マインドフレアから逃げまわりつつ遠くから攻撃するか、敵に狙われていないキャラクターを操作して戦うのが基本。敵の攻撃はなるべく回避でかわす
- 連携アビリティの最後の一撃がヒットするとマインドフレアがヒート状態になるため、攻撃用の連携アビリティを積極的に使っていく
- 『テレキネシス』のあとは『マインドブラスト』を使ってくるが、『テレキネシス』で投げつけてきた岩の破片に身を隠せば、無傷でやりすごせる



⬆『マインドブラスト』による攻撃は周囲全域に届くが、『テレキネシス』で地面に残った岩の破片で防げる。

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 039［クエスト］ストームビート	4.8	1.5	1.5	2.0	1.5	30	40	168～2412	3	44～494	ダメージ 風 / バースト ――
	入手アイテム 通盗ケモノの爪 レ変魔獣の背骨 / 特記 砂のオーラを身にまとっているときは、受けるダメージを軽減し、前方から攻撃を受けると竜巻を放つ。攻撃を何度か受けるとオーラの出力が低下し、さらに何度か受けるとオーラが消える										
 090［クエスト］ホワイトムース	7.0	2.0	2.0	2.0	1.0（※1）	65	40	210～3015	3	95～1058	ダメージ ―― / バースト ――
	入手アイテム 通盗変エーテルオニオン / 特記 属性を持つ攻撃を受けると、その属性のダメージを吸収するモードになる。吸収によってHPがある程度回復すると、モードに応じた『はきだし○○』を使い、モードを解除する										
 087［クエスト］ミスティックドラゴン	20.0	3.0	3.0	2.5	3.0	80	40	248～3575	4	80～907	ダメージ 風 / バースト ――
	入手アイテム 通盗ケモノの爪 レ変ケモノの骨 / 特記 飛行高度を「高め」と「低め」のあいだで切りかえつつ、高度に応じた攻撃を使う										
 190［クエスト］ヘルハーレーVR2	21.0	3.0	3.0	2.5	2.5	130	40	356～5148	4	154～1808	ダメージ 氷 / バースト ――
	入手アイテム ―― / 特記 『磁場転換』で相手を遠ざけるか引き寄せて、遠ざけたあとは『鉄槌震』を、引き寄せたあとは『ヘルエクスプロージョン』を使う（クエスト7「水面下の異変」ではじめて戦うときをのぞく）										

ジュノン

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 009 ジュノン警備兵	1.5	1.0	1.0	1.0	0.5	20	20	33～477	1	21～235	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム ―― / 特記 ――										
 010 ジュノン上級警備兵	2.0	1.5	1.0	1.5	1.0	25	20	62～910	2	54～614	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム ―― / 特記 自分か味方のHPを回復することがある／『たたかう』を受けるとトンファーかショットガンによる攻撃を使う										
 011 ジュノン擲弾兵	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	15	20	26～359	1	42～470	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム ―― / 特記 ――										
 012 ジュノン上級擲弾兵	1.5	1.0	1.0	1.0	0.5	20	20	47～683	2	108～1228	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム ―― / 特記 ――										
 013 ジュノン鎮圧兵	3.0	1.5	1.0	1.5	1.0	25	20	43～633	1	19～212	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム ―― / 特記 盾で『たたかう』やアビリティなどをガードするが、『たたかう』以外をガードするとよろめく										
 014 ジュノン重火兵	2.0	1.5	1.5	1.5	1.0	25	20	55～805	2	65～737	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム ―― / 特記 背後からの攻撃でHPがある程度減ると、背中のタンクが爆発してダメージを受け、弱体化する										
 017 ジュノンスイーパー	6.5	2.5	2.0	3.5	1.5	70	40	104～1502	4	76～862	ダメージ 雷 / バースト ――
	入手アイテム 変手榴弾 / 特記 HPがかなり減ると、ヒート状態になって暴走する										
 019 ブルモーター	7.0	2.7	2.7	1.5	3.0	50	40	79～1144	5	112～1270	ダメージ 炎、氷、風 / バースト ――
	入手アイテム 通レ盗変重力球 / 特記 ヒート状態のときはバリアを張って前方からのリミット技以外の攻撃をガードし、ヒート状態の解除後に「周囲に放電→ミサイルを連射」の順で行動する										

※1……各種『○吸収モード』中は「1.5」

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
連絡船 第八神羅丸											
 181 サーチアイ	1.2	1.0	1.0	1.0	1.0	25	20	23〜334	1	19〜209	ダメージ 雷 / バースト ──
	入手アイテム 通盗 有害物質　レ変 エーテルオニオン 特記 待機中や移動中は、相手の攻撃を回避する										
 182 ネオヴァギドポリス	3.0	1.0	1.0	1.5	1.0	25	20	29〜420	2	76〜860	ダメージ ── / バースト ──
	入手アイテム 通盗 有害物質　レ変 エーテルオニオン 特記 3カウントのカウントダウン後は、定期的に『超絶叫』を使い、『超絶叫』でスタンさせた相手に『超自爆』を使って倒れる(経験値やアイテムは入手可能)										
 185 ネクローシス	5.0	2.5	2.0	2.0	2.5	50	40	35〜503	3	126〜1410	ダメージ ── / バースト ──
	入手アイテム 通盗 エーテルオニオン　レ 有害物質 特記 『絶叫の構え』の動作中に近接攻撃を受けると『絶叫』を使う／『ダーククロー』の攻撃と相手の近接攻撃がぶつかり合うと、お互いの攻撃が弾き返され、自分はヒート状態になる										
 184 デモナス	2.5	1.5	1.0	1.0	1.0	20	40	36〜515	1	19〜216	ダメージ 氷 / バースト ──
	入手アイテム 通盗 有害物質　レ変 エーテルオニオン 特記 背後から攻撃を受けるとひるみやすい(キープ値が20と見なされる)／『咆哮』でスタンさせた相手に『やつざき』を使う										
 183 マドゥマンジュ	2.3	1.5	1.0	2.5	0.5	30	40	62〜910	2	48〜540	ダメージ ── / バースト ──
	入手アイテム 通盗 鉄鉱　レ変 トルマリン 特記 待機中や移動中に振りまわす鉄球は、攻撃能力を持つほか『たたかう』の近接攻撃を弾き返す										
コレルエリア(北部)											
 108 ニードルキッス	2.0	1.2	1.2	1.5	2.0	20	20	43〜630	2	22〜246	ダメージ 炎、風 / バースト ──
	入手アイテム 通盗 ケモノの爪　レ変 魔獣の上皮 特記 『電撃爪』でスタンさせた相手に『サンダーキッス』を使う										
 106 クラウンランス	0.8	1.0	1.2	1.0	3.0	7	40	63〜905	3	72〜811	ダメージ 炎 / バースト ──
	入手アイテム 通 ケモノの骨　レ変 魔獣の背骨　盗 マジカルパウダー 特記 攻撃を受けると紫色の光を放ち、そのあいだは相手の攻撃を回避する										
 040 トロピカルプアゾキュート	1.2	1.5	1.0	1.0	2.0	10	20	36〜524	1	34〜376	ダメージ 氷 / バースト ──
	入手アイテム 通 ケモノの骨　レ変 魔獣の背骨　盗 マジカルパウダー 特記 プアゾキュートコマンダーがいるときは、いないときよりも高めの空中を飛びまわる										
 043 シー・チュースタンク	1.2	1.0	1.0	1.0	0.5	20	20	51〜703	2	49〜609	ダメージ 炎、氷 / バースト ──
	入手アイテム 通 ケモノの骨　レ変 魔獣の背骨　盗 マジカルパウダー 特記 『吸血』のあとに「『ローリングモード』→『ローリングクロー』」の順で行動することがある										
 104 ビーチプラグ	1.5	1.2	1.0	1.5	1.0	17	40	54〜752	2	49〜531	ダメージ 炎、雷 / バースト ──
	入手アイテム 通 ケモノの骨　レ変 魔獣の背骨　盗 マジカルパウダー 特記 背後(貝殻に隠れているときは全方向)からの『たたかう』やアビリティなどをガードする										

攻略のポイント　VSブルモーター

- 高速で走りまわるブルモーターに近接攻撃は当てづらいので、遠くまで届く攻撃を活用する。『マトラマジック』使用中などの静止しているときに近づいて攻める手もある
- ヒートさせたいときは、炎、氷、風のいずれかの属性の攻撃を使う(ブルモーターは機械だが、ほかの機械の敵とちがって雷属性は弱点ではない)
- ブルモーターがヒート状態のときは、バリアのガード範囲外である背後へまわりこんで攻撃するか、バリアで防がれないリミット技を使う



⬆クラウド操作時は、敵が走りまわっているあいだは回避を重視し、静止したところを狙って攻撃するといい。

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 105［レポート］シャンカプラグ	3.5	1.5	1.0	1.5	1.0	35	40	86〜1260	2	54〜614	ダメージ 炎 バースト ──
	入手アイテム 通ケモノの骨　レ変魔獣の背骨　盗マジカルパウダー										
	特記 背後（貝殻に隠れているときは全方向）からの『たたかう』やアビリティなどをガードする										
 044［レポート］サー・チュースタンク	2.0	1.2	1.0	1.0	2.0	20	20	102〜1491	2	57〜645	ダメージ 氷 バースト ──
	入手アイテム 通ケモノの骨　レ変魔獣の背骨　盗マジカルパウダー										
	特記 「『スピンラッシュ』→『タイドスワール』」の順で行動後、相手が近くにいたら『吸血』を使う										
 047［クエスト］クラブハンマー	6.5	2.5	2.5	3.0	1.0	50	40	137〜1960	3	107〜1199	ダメージ ──（※1） バースト ──
	入手アイテム 通盗変マジカルパウダー　レエーテルオニオン										
	特記 ガード体勢をとって、カット値が60以下の前方からの攻撃をガードしつつ氷を身にまとう。氷を身にまとっているあいだは、氷属性の攻撃を使うようになる										
 041［クエスト］プアゾキュートコマンダー	8.0	2.0	2.0	1.5	3.0	50	20	106〜1540	2	49〜553	ダメージ 氷 バースト ──
	入手アイテム 通ケモノの骨　レ変魔獣の背骨　盗マジカルパウダー										
	特記 トロピカルプアゾキュートを出現させる／トロピカルプアゾキュートを自分のそばに集めて『アワ大砲』を使う（集まった数が多いほど攻撃が強力になる）										
 110［クエスト］シーデビル	13.0	3.0	1.0	3.0	1.5	50	40	376〜5434	4	112〜1270	ダメージ 氷 バースト ──
	入手アイテム 通ケモノの骨　レ変魔獣の背骨　盗マジカルパウダー										
	特記 雷属性の攻撃でHPがある程度減るとスロウ状態になる										

コレル山〜コレル炭坑

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 045 パンプキンホッグパイ	2.5	1.5	1.5	1.0	1.0	40	20	57〜826	2	64〜725	ダメージ 氷 バースト ──
	入手アイテム 通盗亜鉛鉱　レ変アメジスト										
	特記 HPがかなり減るかほかのパンプキンホッグパイが倒されると、いかり状態になる										
 111 サーチャクラウン	1.2	1.5	1.0	1.0	2.0	10	20	34〜491	1	15〜172	ダメージ 炎 バースト ──
	入手アイテム 通盗セージ　レ変パールジンジャー										
	特記 ──										
 042 スウェルフロート	2.3	1.5	1.0	1.0	2.0	30	20	40〜572	1	29〜329	ダメージ 氷 バースト ──
	入手アイテム 通ケモノの骨　レ変魔獣の背骨　盗マジカルパウダー										
	特記 『バキューム』の動作中に攻撃を受けると『ハリ地獄』を使う。これらの動作中は、残りHPが1までしか減らない										
 114 バグナドラナ	4.0	3.0	1.0	3.0	2.5	45	40	126〜1809	3	6〜71	ダメージ 氷 バースト ──
	入手アイテム 通盗ケモノの爪　レ変魔獣の背骨										
	特記 背中の甲殻で背後からの『たたかう』とアビリティをガードする										
 116 コカトリス	7.5	2.0	2.0	1.5	3.0	40	40	84〜1206	3	76〜846	ダメージ 炎 バースト ──
	入手アイテム 通盗ケモノの皮　レ変魔獣の上皮										
	特記 石化危険状態の相手か『石化スモッグ』で吐いたケムリの近くにいる相手に、『コケッコー』や『グライダーストライク』を使う										

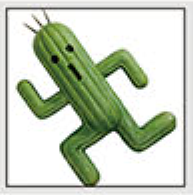
※1……氷を身にまとっているときは「炎」

攻略のポイント　VSボム

- ボムは炎属性の攻撃を多用してくるため、可能なら防具に『ほのお』と『ぞくせい』マテリアを組にしてセットしておくと安全
- ボムが炎を吐いているときにHPをある程度減らせばヒート状態にできるので、こちらからの攻撃はそのタイミングで行なうといい。なお、『加熱』と表示されているときに何らかの攻撃（操作キャラクター以外が使った『たたかう』をのぞく）を当てると、ボムは即座に『膨張』を実行して大きくなり、攻撃面が強化されるので要注意



⬆ボムの頭上に『爆発臨界』と表示されている最中は手出し厳禁。ダメージを与えると自爆されてしまう。

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 057 ボム	5.5	(※2)	(※2)	(※3)	(※4)	50	60	77〜1106	3	113〜1269	ダメージ —— バースト ——
	入手アイテム▶ 通 盗 変 ファイアカクテル 特記▶『加熱』の動作中はリミット技以外の攻撃をガードする／『加熱』の直後に『膨張』を実行すると身体が1段階大きくなり(4段階目が上限)、ヒート状態やバースト状態になると1段階小さくなる。身体が大きいほど攻撃がより強力になる／HPがかなり減ると定期的に『爆発臨界』と表示され、その最中に攻撃を受けると『自爆』を使って倒れる(経験値やアイテムは入手できない)										
アンダーソーサー											
 023 グリード	2.0 (※5)	1.5	1.0	3.0 (※6)	0.5 (※7)	20 (※8)	20	37〜539	1	32〜353	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム▶ 通 ハイポーション　レ 盗 ファイアカクテル 特記▶ 手持ちの武器に応じた攻撃をくり出す／HPが残り少なくなるかほかのグリードが全滅すると、武器をナイフに持ちかえてブレイブ状態になる										
 038 フラップビート	2.0	1.5	2.0	2.0	1.5	15	40	112〜1608	3	50〜564	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム▶ 通 盗 ケモノの爪　レ 変 魔獣の背骨 特記▶ 風のオーラを身にまとっているときは、受けるダメージを軽減し、前方から攻撃を受けるとかまいたちを放つ。攻撃を何度か受けるとオーラの出力が低下し、さらに何度か受けるとオーラが消える										
 117 デスクロー	3.5	2.5	1.0	2.5	1.0	40	40	78〜1013	3	126〜1410	ダメージ —— バースト ——
	入手アイテム▶ 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 アメジスト 特記▶ 遠隔攻撃や魔法攻撃を受けると反撃し、それがヒットするかガードされたら『デスクロー』を使う										
 172 サボテンダー	0.7	0.8	0.8	1.0	2.5	8	20	66〜954	2	11〜118	ダメージ —— バースト ——
	入手アイテム▶ 通 盗 星の恵み　レ 変 エーテルオニオン 特記▶ 待機中や移動中は、相手の攻撃を回避する										
 035 テスト0	9.0	2.5	2.5	1.5	1.5	70	40	202〜2904	3	32〜353	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム▶ —— 特記▶ 最初は何もせず、ある程度の時間が過ぎると行動しはじめる／みずから倒れこむことがあり、そのときに近接攻撃を仕掛けられると回避後に反撃する／『エンチャントウィップ』で地面から出てくる光球に触れた味方や相手は、球の色に応じた強化効果を得る										
 127 [クエスト] ジョーカー	13.0	3.0	4.0	2.0	3.0	100	40	297〜4290	4	80〜907	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム▶ 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 アメジスト 特記▶『ソウルスティール』がヒットするか、2回空振りして『魂の叫び』を実行すると、『運命のカード』を使う／HPがかなり減ると、『魂の解放』を実行後に『運命のカード』を多用しはじめる										

※2……身体の大きさの段階に応じて「1.5→1.8→2.0→2.5」と変化　※3……身体の大きさの段階に応じて「2.5→2.1→1.7→1.3」と変化
※4……身体の大きさの段階に応じて「3.0→2.5→2.2→1.5」と変化　※5……一部の個体は「2.5」か「3.0」
※6……一部の個体は「2.5」　※7……一部の個体は「1.0」　※8……一部の個体は「25」か「30」

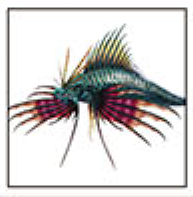
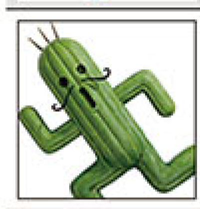
攻略のポイント　vsテスト0

- テスト0の攻撃をガードまたは回避し、直後のスキを突いてこちらの攻撃を当てていく。クラウドの場合は、ブレイブモードでガードを行なってカウンターを当てる手もある
- テスト0が不意に倒れこんだら、近づいて『たたかう』を仕掛けて反撃を誘い、それをガードしたあとに再度『たたかう』を当ててヒートさせる
- 『エンチャントウィップ』の光球で複数の敵が強化されると危険なので、ほかの敵もいる場合は、テスト0を睡眠状態にしてほかの敵から倒すといい

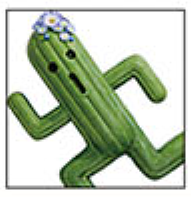


⬆『エンチャントウィップ』で出現する光球には、可能なかぎりこちらが接触して強化効果を得ておきたい。

コレルエリア(南部)

	エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性	入手アイテム	特記
	123 スペンサー	1.5	1.0	1.0	1.0	0.5	25	20	53～770	2	59～675	ダメージ 氷 / バースト ——	[通]ケモノの骨 [レ]魔獣の背骨 [盗]マジカルパウダー	地中を移動し、攻撃時に地上へ出てくる。地中にいるときは無敵状態でターゲットにもならない
	125 キマイラ	4.5	2.0	1.5	2.0	3.0	50	40	133～1910	3	63～705	ダメージ 炎 / バースト ——	[通][レ]魔獣の上皮 [盗]ケモノの爪 [変]砂金	『たたかう』以外の攻撃を受けると『アクアブレイク』を使う
	120 ランドウォーム	6.0	1.5	1.0	2.0	1.0	40	40	124～1788	4	60～680	ダメージ 氷 / バースト ——	[通]ケモノの皮 [レ]魔獣の上皮 [盗]亜鉛鉱 [変]魔獣の背骨	地中にもぐって『とびだす』か『のみこむ』を使う。地中にいるときは無敵状態でターゲットにもならない／『のみこむ』で飲みこんだ相手を、吐き出すまでバトルから除外する
	174 サボテンダー	0.7	0.8	0.8	1.0	2.5	8	20	24～350	4	108～1228	ダメージ —— / バースト ——	[通][盗]星の実り [レ][変]エーテルオニオン	待機中や移動中は、相手の攻撃を回避する
	109 [レポート] セイバーキッス	4.5	1.5	1.5	2.0	1.0	40	20	99～1442	2	52～596	ダメージ 炎 / バースト ——	[通][盗]ケモノの皮 [レ][変]魔獣の上皮	『電撃爪』でスタンさせた相手に『サンダーキッス』を使う
	121 [レポート] デューンウォーム	13.0	2.5	1.0	2.0	1.5	70	40	396～5720	4	40～454	ダメージ 氷 / バースト ——	[通]魔獣の上皮 [レ][変]魔獣の背骨 [盗]ケモノの骨	地中にもぐって『とびだす』か『のみこむ』を使う。地中にいるときは無敵状態でターゲットにもならない／『のみこむ』で飲みこんだ相手を、吐き出すまでバトルから除外する
	124 [レポート] フライングリッパー	3.0	1.5	1.0	1.0	0.5	35	60	115～1680	2	38～430	ダメージ —— / バースト ——	[通][レ]魔獣の背骨 [盗]マジカルパウダー	地中を移動し、攻撃時に地上へ出てくる。地中にいるときは無敵状態でターゲットにもならない
	126 [レポート] シルベリーキマイラ	8.0	2.0	2.0	2.0	4.0	60	40	196～2814	3	57～635	ダメージ 炎 / バースト ——	[通]魔獣の背骨 [レ][盗]魔獣の上皮 [変]砂金	『たたかう』以外の攻撃を受けると『アクアビーム』を使う
	052 [レポート] トンベリキング	12.0	3.0	3.0	2.5	2.5	150	60	297～4290	6	200～2268	ダメージ —— / バースト ——	[通]トンベリキングのマント [レ][変]キズだらけの王冠(※1) [盗]キレイな王冠(※2)	バトル中に6体までトンベリを出現させる／ヒート状態になるとキレイな王冠を地面に落とし、回収すると王冠をかぶり直す／戦闘不能状態の解除を数回行なった相手に『よみがえり包丁』を使う／戦闘不能状態の相手に『あっちいけ・・・』を使い、バーストするまで戦闘不能状態を解除できなくする／[H]『うらめしや～～！』で相手を長時間追尾する弾を飛ばす
	050 [レポート] トンベリ(※3)	2.5	1.0	1.0	2.0	2.0	20	20	99～1430	4	80～907	ダメージ —— / バースト ——	[通]フェニックスの尾 [盗]メガポーション	相手の近くに瞬間移動して『包丁』を使う。瞬間移動中は無敵状態でターゲットにもならない／トンベリキング戦以外で出現したときは、遠隔攻撃か魔法攻撃を受けると『うらみ節』や『うらめしや』を使い、『うらみ節』で拘束した相手に『包丁』を使う
	173 [レポート] ゴールドサボテンダー	0.8	1.0	1.0	1.0	2.5	10	20	24～350	4	108～1228	ダメージ —— / バースト ——	[通][盗]星の実り [レ][変]エーテルオニオン	待機中や移動中は、相手の攻撃を回避する
	175 [レポート] オレンジサボテンダー	0.8	1.0	1.0	1.0	2.5	10	20	66～954	2	11～118	ダメージ —— / バースト ——	[通][盗]星の恵み [レ][変]エーテルオニオン	待機中や移動中は、相手の攻撃を回避する
	177 [レポート] ジャボテンダー	11.0	2.5	2.0	3.0	3.0	80	40	255～3689	8	80～907	ダメージ —— / バースト ——	[通][盗]星の恩恵 [レ][変]エーテルオニオン	『針の雨』を使うたびに、『針千本』を『針五千本』→『針万本』の順で強化する

※1……キレイな王冠を盗んだあとは「[レ](なし) [変]トンベリキングのマント」
※2……トンベリキングが地面に落としたときに盗むことでのみ入手できる
※3……トンベリキング戦で出現したときは、最大HPと物理防御力と魔法防御力が「1.0」、バーストゲージが「100」、基本キープ値が「60」、経験値とAPとギルが「——」、入手アイテムに「[変]エーテルオニオン」が加わる

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 178［レポート］ジャボテンダー	11.0	2.5	2.0	3.0	3.0	80	40	277〜4004	8	72〜816	ダメージ ―― バースト ――
	入手アイテム 通 盗 星の恩恵　レ 変 エーテルオニオン										
	特記 『針の雨』を使うたびに、『針千本』を『針五千本』→『針万本』の順で強化する										
 179［レポート］キッドG	20.0	3.0	2.0	2.0	2.5	160	40	495〜7150	4	400〜4535	ダメージ ―― バースト ――
	入手アイテム 通 クロム鉱　レ ムーンストーン　盗 亜鉛鉱										
	特記 『たたかう』による攻撃を『ジャストガード』でガードすると、自身を1段階強化し（3段階目が上限）、3種類の行動のいずれかを行なう（「攻略のポイント」を参照）。強化の段階に応じて特定の攻撃の攻撃回数が増えるほか、3段階目では9999のダメージを与える『デストロイパンチ』を使うことがある／『デストロイパンチ』を使うかバースト状態になると、強化の段階がゼロにもどる										
 058［クエスト］ギガントボム	15.0	2.0	2.0	2.0	3.0	70	60	248〜3575	4	40〜454	ダメージ 氷 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 変 ファイアカクテル										
	特記 『加熱』で攻撃能力を持つ炎を身にまとう／HPがかなり減ると『大爆発』を使って倒れる（経験値やアイテムは入手できない）										

コレル南採炭場跡

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 118［クエスト］キラースティグマ	15.0	2.2	1.5	2.5	2.0	80	40	241〜3475	4	160〜1814	ダメージ ―― バースト ――
	入手アイテム 通 亜鉛鉱　レ 盗 変 アメジスト										
	特記 遠隔攻撃や魔法攻撃を受けると反撃し、それがヒットするかガードされたら『デスクロー』を使う										

攻略のポイント　vsトンベリキング

- 敵の即死攻撃に備えてセーフティビットなどを装備し、キレイな王冠を盗むために『ぬすむ』マテリアを武器か防具にセットしておく
- バトル中に出現するトンベリを優先的に倒す。6体倒せば、以降は現れなくなる
- 敵の攻撃は回避を活用してかわす。さらに、かわした直後に反撃を当てていくことでヒートさせる
- 味方の戦闘不能状態は、放っておくとトンベリキングに『あっちいけ・・・』を使われて一時的に解除不能になってしまうため、早急に解除する
- キレイな王冠を盗むには、ヒートしたトンベリキングが地面に落とすキレイな王冠をターゲットにして『ぬすむ』を実行すればOK。盗んだあとはトンベリキングの攻撃が激しくなるので慎重に戦う

攻略のポイント　vsキッドG

- 「『たたかう』を1回だけ当てては離れる」をくり返す。『たたかう』を『ジャストガード』で弾き返されたら、すぐさまコマンドを開いて画面をスローにしつつキッドGの移動方向を確認し、その方向に応じて下の表のように対処すれば、ヒート状態にできる

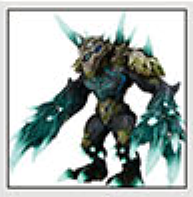
『ジャストガード』後のキッドGの行動への対処法

キッドGの移動方向	直後にキッドGがとる行動	こちらの対処法
前方	『コンビネーションブロー』を使う	敵の攻撃を最後までガードする
側方	『ガードブレイク』を使う	敵の攻撃を回避する
後方	『ひとやすみ』で自分のHPを回復する	回復される前にカット値が50以上の攻撃を当てる

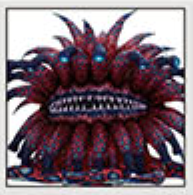
- 『ゴブリンパンチ』や『スレッジハンマー』を回避し、終わりぎわのスキに『たたかう』などを当てることでヒートさせる。ただし、キッドGの強化の段階に応じて、使ってくるアクションの攻撃回数などが増えるので、スキを突くタイミングに注意
- 『デストロイパンチ』はガード不可能で回避も難しい。使われたらリミット技で対処するのが一番安全



⬅『ジャストガード』の直後にコマンドを開けば、敵の移動方向を確認しやすい。

<table>
<tr><th rowspan="2">エネミーNo.／名前</th><th colspan="5">ステータス倍率</th><th rowspan="2">バーストゲージ</th><th rowspan="2">基本キープ値</th><th rowspan="2">経験値</th><th rowspan="2">AP</th><th rowspan="2">ギル</th><th rowspan="2">「弱点・有効」のタイプや属性</th></tr>
<tr><th>最大HP</th><th>物理攻撃力</th><th>魔法攻撃力</th><th>物理防御力</th><th>魔法防御力</th></tr>
<tr><th colspan="12">ゴンガガエリア</th></tr>
<tr><td rowspan="3">
134
タッチミー</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>0.5</td><td>20</td><td>20</td><td>26～381</td><td>1</td><td>21～235</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 盗 変 オレガノ</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 カエル状態でない相手に『カエルパンチ』を、カエル状態の相手に『カエルキック』を使う</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
137
フラワープラング</td><td>3.0</td><td>(※1)</td><td>1.0</td><td>(※2)</td><td>0.5</td><td>40</td><td>20
(※3)</td><td>55～805</td><td>2</td><td>54～614</td><td>ダメージ 炎
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 オレガノ　レ 変 マジョラム</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 バトル中に2回まで『急成長』を実行し、そのたびにステータスと攻撃を強化する</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
141
ミミクリィキマラ</td><td>3.0</td><td>1.3</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>20</td><td>20</td><td>84～1206</td><td>3</td><td>63～705</td><td>ダメージ 氷、雷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 ケモノの爪　レ 変 魔獣の背骨　盗 ケモノの骨</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 ——</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
131
バジガンディ</td><td>3.5</td><td>1.5</td><td>1.0</td><td>1.5</td><td>1.0</td><td>45</td><td>20</td><td>38～560</td><td>2</td><td>54～614</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 ケモノの爪　レ 変 魔獣の背骨</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 『まちぶせ』の動作中にカット値が40以下の攻撃を受けると反撃する／『石化ブレス』で石化危険状態にさせた相手に『突き上げ』を使う</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
101
グランガラン</td><td>2.5</td><td>1.2</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>30</td><td>20</td><td>65～847</td><td>2</td><td>51～611</td><td>ダメージ ——
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 モスアゲート</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 『ハッピーバースデー』でコグランガランを出現させる</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
102
コグランガラン</td><td>1.1</td><td>1.2</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>20</td><td>20</td><td>31～357</td><td>0</td><td>24～304</td><td>ダメージ ——
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 変 亜鉛鉱</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 バトル中に1回だけ、『ハッピーバースデー』でマゴグランガランを出現させる</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
103
マゴグランガラン</td><td>0.4</td><td>1.2</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>999</td><td>40</td><td>19～182</td><td>0</td><td>11～151</td><td>ダメージ ——
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 変 鉄鉱</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 残りHPが1までしか減らない。ただし、残りHPが50％以下になるかカット値が50以上の攻撃を受けて吹き飛ぶと、味方も巻きこむ『自爆』を使って倒れる（経験値やアイテムは入手できない）</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
128
グランドホーン</td><td>1.8</td><td>1.5</td><td>1.0</td><td>3.0</td><td>1.0</td><td>20</td><td>40</td><td>91～1307</td><td>3</td><td>63～705</td><td>ダメージ 炎
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 モスアゲート</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 ガード体勢のときはカット値が30以下の攻撃をガードし、数回ガードしたら反撃する</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
135［レポート］
パヤパヤ</td><td>4.0</td><td>2.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>0.5</td><td>35</td><td>20</td><td>69～1001</td><td>1</td><td>21～235</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 盗 変 オレガノ</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 カエル状態でない相手に『カエルパンチ』を、カエル状態の相手に『カエルキック』を使う／攻撃を何度か受けるたびに『カエルのうた』を使う</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
138［レポート］
ブルームプラング</td><td>5.0</td><td>(※4)</td><td>(※5)</td><td>(※6)</td><td>0.5</td><td>40</td><td>20
(※7)</td><td>97～1421</td><td>2</td><td>54～614</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 オレガノ　レ 変 マジョラム</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 バトル中に2回まで『急成長』を実行し、そのたびにステータスと攻撃を強化する</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
129［レポート］
ガーディアンホーン</td><td>4.5</td><td>2.0</td><td>1.5</td><td>3.0</td><td>1.5</td><td>45</td><td>40</td><td>144～2060</td><td>3</td><td>63～705</td><td>ダメージ 炎
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 モスアゲート</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 ガード体勢のときはカット値が30以下の攻撃をガードし、数回ガードしたら反撃する</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
130［レポート］
サベッジグランドホーン</td><td>12.0</td><td>2.5</td><td>2.0</td><td>4.0</td><td>2.0</td><td>180
(※8)</td><td>40</td><td>243～3504</td><td>4</td><td>80～907</td><td>ダメージ 炎
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 モスアゲート</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 定期的に、操作キャラクターを『バイオバインド』で拘束する（この拘束は、サベッジグランドホーンがバースト状態になると解除される）／ガード体勢のときはカット値が30以下の攻撃をガードし、遠隔攻撃であれば跳ね返すほか、数回ガードしたら反撃する</td></tr>
<tr><td rowspan="3">
143［レポート］
ヘビータンク</td><td>12.0</td><td>2.5</td><td>2.0</td><td>3.0</td><td>2.0</td><td>90</td><td>40</td><td>282～4076</td><td>4</td><td>80～907</td><td>ダメージ 炎
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 盗 変 魔獣の上皮</td></tr>
<tr><td colspan="11">特記 バーストゲージがかなり増えると『みがまえる』を実行する。このときはすべての攻撃をガードするうえにバーストゲージが減っていくが、「カット値が50以上の攻撃を2回（70以上の攻撃なら1回）」ガードすると、転倒してバーストゲージが大幅に増える</td></tr>
</table>

※1……成長の段階に応じて「1.0→1.2→1.5」と変化　※2……成長の段階に応じて「1.0→1.5→2.0」と変化
※3……2段階成長後は「40」　※4……成長の段階に応じて「1.2→1.5→1.8」と変化
※5……成長の段階に応じて「1.0→1.2→1.5」と変化　※6……成長の段階に応じて「1.0→1.5→2.0」と変化
※7……1段階成長後は「40」　※8……ヒート状態のときは「40」

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 132［レポート］フルウム ヴァラヌス	7.0	2.5	1.0	2.0	1.5	55	20	101～1470	2	54～614	ダメージ 氷 / バースト ――
	入手アイテム 通盗ケモノの爪　レ変魔獣の背骨 / 特記 『まちぶせ』の動作中にカット値が40以下の攻撃を受けると反撃する／『石化弾』で石化危険状態にさせた相手に『突き上げ』を使う										
 059［レポート］モルボルグレート	28.0	3.0	3.0	2.0	1.0	150	40	416～6006	6	120～1361	ダメージ 氷 / バースト ――
	入手アイテム 通変モルボルグレートのツル / 特記 最初に『くさい息』（H『ちょ～くさい息』）を使う／各種『○○くさい息』と『モグモグ』の動作中の特定タイミングでは、各種「○○くさい口」の部位がターゲット可能になる。その部位を破壊されると、つぎに使う各種『○○くさい息』が1段階弱くなり、破壊されないと1段階強くなる／残りHPが40%以下になると『グレートミスト』を使い、相手全員のHPを少しずつ減らす／H各種『○○くさい息』などで吐き出された息にモルボルグレートが接触すると、HPが少しずつ回復する										
 004［レポート］擲弾兵	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	15	20	26～359	1	42～470	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム 通盗手榴弾　レ興奮剤 / 特記 ――										
 007［レポート］重火兵	2.0	1.5	1.5	1.5	1.0	25	20	55～805	2	65～737	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム 通ポーション　レ盗ハイポーション / 特記 背後からの攻撃でHPがある程度減ると、背中のタンクが爆発してダメージを受け、弱体化する										
 067［クエスト］フラッシュダガー	3.5	1.5	1.5	2.0	1.0	30	40	93～1358	2	56～632	ダメージ 風 / バースト ――
	入手アイテム 通盗ケモノの皮　レ変魔獣の上皮 / 特記 攻撃を数回受けるたびに『プラズマチャージ』を実行したあとに『超電磁スフィア』を使う										
 079［クエスト］マストドン	8.5	3.0	2.5	3.5	2.5	90	40	277～4004	4	40～454	ダメージ 炎 / バースト ――
	入手アイテム 通魔獣の背骨　レ盗変魔獣の上皮 / 特記 炎属性の攻撃でHPがある程度減ると、『暴走』を実行後に相手ひとりを集中攻撃する／10回ほど攻撃するたびに「スタミナ切れ」と表示され、その少しあとに『休息』を実行。『休息』の実行時間に応じて、つぎの「スタミナ切れ」までの攻撃回数が増減する										

攻略のポイント　vsサベッジグランドホーン

- 定期的に使ってくる『バイオバインド』は、無敵状態でもかわせないうえに、戦闘不能状態になるか敵がバーストするまで拘束が持続し、ユフィの『やぶからぼう』でも解除不可能。そのため、全員が拘束される前に敵をバーストさせるか倒す必要がある
- 『たたかう』を仕掛けてガード体勢をとらせ、ガード中や反撃動作中の敵に、アビリティなどの「カット値が50以上の攻撃」を当ててヒートさせる。ヒート状態のサベッジグランドホーンはバーストゲージの最大値が下がるため、バーストさせやすい

攻略のポイント　vsモルボルグレート

- 各種『○○くさい息』などの準備動作中に、敵の正面から各種「○○くさい口」の部位に攻撃を当てて破壊し、攻撃を阻止する。バレットの『フュエルバースト』などで遠くから攻撃すると比較的安全
- 『とてもくさい息』『ちょ～くさい息』で吐き出された息は、紫色のケムリとなってその場にしばらくとどまる。吐き出されるのを阻止できなかったときは、紫色のケムリに近づかないこと
- 『グレートミスト』を使われると、以降はこちらのHPが減りつづける。敵のHPが減っている状況でバースト状態にしたら、一気にトドメを刺して『グレートミスト』を使わせないのが理想的



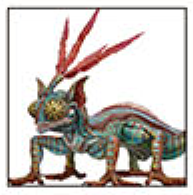
⬆すばやく部位を破壊できるように、つねにATBゲージはためておこう。なお、各種部位は破壊しても再出現する。

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 107［クエスト］マゴンメデューサ	2.0	1.0	2.0	1.0	3.0	20	40	98〜1407	3	82〜917	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 ケモノの骨　レ 変 魔獣の背骨　盗 マジカルパウダー 特記 攻撃を受けると紫色の光を放ち、そのあいだは相手の攻撃を回避する										
 055［クエスト］レブリドン	15.0	3.0	3.0	3.0	2.5	100	40	228〜3289	4	104〜1179	ダメージ 氷 バースト ――(※1)
	入手アイテム 通 レ 魔獣の上皮　盗 変 スピードドリンク 特記 『チャージロア』で身体を帯電させる。帯電中は相手の攻撃を回避するほか、大半の攻撃がスタン効果を持ち、定期的に『ディスチャージロア』を使う										
 139［クエスト］ギガントード	23.0	3.5	2.0	2.5	2.0	120	40	297〜4290	4	80〜907	ダメージ 氷 バースト ――
	入手アイテム 通 レ 魔獣の背骨　盗 変 サファイア 特記 舌による攻撃を何度も行なったり、その攻撃動作中にダメージを受けたりしていると、すわりこんで一時的に何もしなくなる／舌による攻撃の動作中とすわりこんでいる最中は、舌の部位がターゲット可能になる										

ゴンガガ魔晄炉

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 186 アンノウン	2.5	1.5	1.0	1.0	1.0	25	40	72〜1050	2	26〜295	ダメージ 炎(※2) バースト ――
	入手アイテム 通 変 エーテルオニオン　盗 有害物質 特記 炎属性の攻撃を受けると、しばらくのあいだ身体が炎上する／倒されても、HPがある程度回復した状態で復活する(身体が炎上しているときと2回復活したあとは復活できない)										
 001 警備兵	1.5	1.0	1.0	1.0	0.5	20	20	33〜477	1	21〜235	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 ポーション　レ 盗 手榴弾 特記 ――										
 006 鎮圧兵	3.0	1.5	1.0	1.5	1.0	25	20	43〜633	1	19〜212	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 手榴弾　レ 鎮静剤 特記 盾で『たたかう』やアビリティなどをガードするが、『たたかう』以外をガードするとよろめく										
 005 上級擲弾兵	1.5	1.0	1.0	1.0	0.5	20	20	47〜683	2	108〜1228	ダメージ 炎 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 手榴弾　レ 興奮剤 特記 ――										
 015 スタンレイ	2.0	1.5	1.0	2.5	1.0	25	20	38〜560	1	59〜675	ダメージ 雷、風(※3) バースト ――
	入手アイテム 通 ハイポーション　レ 盗 変 重力球 特記 遠隔攻撃や魔法攻撃を受けると、着地したあとに『テンタクルスピア』を使う／『テンタクルスピア』でスタンさせた相手に『一斉射撃』を使う										

コスモエリア

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 145 キキキアチョ	2.5(※4)	1.0(※4)	1.0	1.0	1.0	10	20	35〜479	1	21〜235	ダメージ 風 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 魔獣の上皮　レ 変 ケモノの爪 特記 最初に相手全員をいかり状態にする										
 048 デザートサハギン	3.0(※4)	1.5(※4)	1.0	2.0	1.0	25(※5)	40	126〜1809	3	82〜917	ダメージ 氷 バースト ――
	入手アイテム 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 クリムゾンタイト 特記 背中の甲羅で背後からのリミット技以外の攻撃をガードする(近接攻撃はガードするが弾き返せない)／魔法攻撃を前方から仕掛けられると、武器で身を守ってリミット技以外の攻撃をガードする／ヒート状態になると武器を落とすことがある。落としたあとは武器で身を守れない										
 149 バジリスク	1.3	1.0	1.0	1.0	3.0	10	20	50〜767	2	54〜614	ダメージ 氷 バースト ――
	入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 盗 変 エーテルオニオン 特記 ヒート状態でないときは移動時に透明になる。透明中は無敵状態でターゲットにもならない										
 082 グリフォン	5.0	2.0	2.0	1.5	2.0	30	40	108〜1559	4	90〜917	ダメージ 雷 バースト ――
	入手アイテム 通 ケモノの爪　レ 変 魔獣の背骨　盗 ケモノの骨 特記 攻撃能力を持つ竜巻を身にまとい、特定の攻撃動作中にそれを飛ばしたあとに改めて身にまとう										

※1……帯電中は「物理、魔法」　※2……身体の炎上中は「物理、魔法、炎」
※3……地上にいるときは「雷」　※4……クエスト❹「さまよう亡霊」で出現したときは、最大HPが「3.5」、物理攻撃力が「2.0」
※5……クエスト❹「さまよう亡霊」で出現したときは「30」

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 147 ストーンゴーレム	7.0	2.0	1.0	4.0（※6）	2.0	65	60	119〜1716	4	136〜1542	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム 通 クロム鉱　レ 盗 変 星魔石 特記 攻撃したり攻撃を受けたりするたびに体内のエネルギーが減少し、ゼロまで減ると弱体化する／ヒート状態のときのみバーストゲージが増える										
 049［レポート］サハギンウォーリア	4.0	2.0	1.0	2.0	1.0	30	40	174〜2492	3	151〜1692	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 亜鉛鉱　レ 変 クリムゾンタイト 特記 デザートサハギンと同じ性質を持つ（→P.616）／石化危険状態の相手がいないときは『砂ガマの呪い』を使うことがある										
 146［レポート］ドドドアチョ	5.8	2.0	1.5	1.5	2.0	20（※7）	20	110〜1610	2	54〜614	ダメージ —— バースト ——
	入手アイテム 通 盗 魔獣の上皮　レ 変 ケモノの爪 特記 最初に相手全員をいかり状態にする／ほかのドドドアチョを倒した相手に『大激怒スピナー』を使い、その動作をカット値が50以上の攻撃によって中断されたら『ヒエーン！』を実行しヒートする										
 083［レポート］グリュプス	17.0	2.5	3.0	2.7	2.0	120	40	267〜3861	4	90〜917	ダメージ 雷 バースト ——
	入手アイテム 通 ケモノの爪　レ 変 魔獣の背骨　盗 ケモノの骨 特記 攻撃能力を持つ竜巻を身にまとい、特定の攻撃動作中にそれを飛ばしたあとに改めて身にまとう／『くじゃく』の動作終了後は、少しのあいだ空中で行動する										
 099［レポート］パイロワイヤ	3.0	1.5	1.0	1.0	2.0	30	60	101〜1477	2	44〜492	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 月桂樹の葉　レ コンドルスギ　変 エーテルオニオン 特記 ツタが燃えているときは、『フレイムダンス』を使うほか、攻撃を数回受けるたびに火球を飛ばす／アビリティか魔法による攻撃を受けると、ほかのパイロワイヤと一緒にそれを使ってきた相手を攻撃する										
 150［レポート］ティミドリスク	3.5	1.5	2.0	1.0	3.0	20	20	107〜1554	2	54〜614	ダメージ（※8） バースト ——
	入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 盗 変 エーテルオニオン 特記 ヒート状態でないときは移動時に透明になり、体色を赤色または緑色に変化させて姿を現す。透明中は無敵状態でターゲットにもならない／体色に応じて弱点属性などが変化する										
 148［レポート］エルダーゴーレム	12.0	2.7	1.0	3.5（※6）	2.5	70	60	277〜4004	4	152〜1723	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム 通 クリムゾンタイト　レ 盗 変 星魔石 特記 攻撃したり攻撃を受けたりするたびに体内のエネルギーが減少し、ゼロまで減ると弱体化する／ヒート状態のときのみバーストゲージが増える										
 152［レポート］ジャバウォック	18.0	3.0	2.5	4.5	4.0	120	40	366〜5291	6	160〜1814	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 変 ジャバウォックのツノ　盗 ケモノの骨 特記 『メデューサシールド』で身体を硬化させる。硬化中は『たたかう』やアビリティなどをガードするが、「HPがある程度減る」「カット値が50以上の炎属性の攻撃を受ける」のどちらかの条件を1回満たすと硬化が1段階弱まって近接攻撃を弾き返せなくなり、2回満たすと硬化が解けてヒートする／身体の硬化がしばらくつづくと、『デストラクション』を使って硬化を解く										

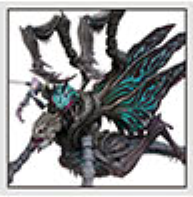
※6……体内のエネルギーがゼロになって弱体化しているときは「3.0」
※7……『ヒエーン！』でヒート状態になっているときは「5」　※8……身体が赤色のときは「氷」、身体が緑色のときは「雷」

攻略のポイント　VSジャバウォック

- 石化危険効果を持つ攻撃に備えてジュエルリングなどを装備し、『ほのお』マテリアなどをセットして炎属性の攻撃を使えるようにしておく
- ジャバウォックの攻撃にガードなどで対応しつつ『たたかう』やアビリティを主体に攻撃し、『メデューサシールド』を使われたら『ファイラ』などで攻撃して硬化を解除する



⬅『メデューサシールド』による硬化は、炎属性の魔法を当てていくと解除しやすい。

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 151［クエスト］ アラクラン	13.0	3.0	3.5	3.0（※1）	2.0（※1）	180（※1）	40	275～3975	4	80～907	ダメージ 氷（※1） バースト 氷（※1）
	入手アイテム 通 レ 魔獣の背骨　盗 ケモノの骨　変 星魔石										
	特記 基本的にバリア状態になっている／氷属性の攻撃を受けてヒート状態になると、しばらくのあいだ尻尾の先端が凍結する。尻尾凍結中は、各種の攻撃で氷塊を放つなど攻撃が強化されるが、炎属性の攻撃を受けてヒート状態になると凍結が解けて転倒する										
 142［クエスト］ デモニスキマラ	6.0	2.5	2.0	2.0	1.5	50	40	174～2502	3	82～917	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 変 セイントルーシェ　盗 ケモノの骨										
	特記 『ネバネバウェブ』がヒットしたら『ヘルリッパー』を使う										
 144［クエスト］ ホーンランキュヌ	13.0	3.0	3.0	3.0	2.0	90	40	287～4147	4	80～907	ダメージ 雷 バースト 魔法
	入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 盗 変 魔獣の上皮										
	特記 解除不能のブレイブ状態になっている／バーストゲージがかなり増えると『みがまえる』を実行する。このときはすべての攻撃をガードするうえにバーストゲージが減っていくが、「カット値が50以上の攻撃を3回（70以上の攻撃なら1回）」ガードすると、転倒してバーストゲージが大幅に増える										
 122［クエスト］ ギガースウォーム	15.0	3.0	1.0	3.0	2.0	100	40	376～5434	4	64～726	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 魔獣の上皮　盗 クロム鉱　変 サファイア										
	特記 地中にもぐって『とびだす』か『のみこむ』を使う。地中にいるときは無敵状態でターゲットにもならない／『のみこむ』で飲みこんだ相手を、吐き出すまでバトルから除外する／『すいこむ』実行後に腹部が発光しているあいだは、腹部の部位がターゲット可能になる										

ギ族の洞窟～ギ族の里

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 085 ニーズヘッグ	1.7	1.0	1.0	1.0	0.5	20	20	36～524	1	16～176	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 クロム鉱　レ 変 クリムゾンタイト										
	特記 ——										
 154 スティンガー	2.5	1.0	1.0	1.5	2.5	30	20	50～702	2	54～614	ダメージ 炎、雷 バースト ——
	入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 変 クモの糸　盗 ケモノの骨										
	特記 攻撃を受けてひるむと、少しのあいだ何もしなくなる										
 119 トゥーサイド	3.0	1.0	1.0	2.0	4.0	50	40	54～791	2	51～577	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 クロム鉱　レ 変 クリムゾンタイト										
	特記 『ルーレット』や『ラストルーレット』で表の顔を向けたときは強化効果を、裏の顔を向けたときは弱体化効果を、相手に引き起こす／残りHPが1までしか減らない。ただし、残りHPが3%以下になると『ラストルーレット』を使って倒れる（経験値やアイテムは入手可能）										
 153 ギ族の亡霊・槍	3.0	1.5	1.0	2.0	1.5	35	40	89～1211	3	55～569	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 クロム鉱　レ 盗 クリムゾンタイト										
	特記 アンデッド（→P.598）／槍を振りまわして遠隔攻撃を跳ね返す／『ソウルリザレクション』使用後、赤いオーラを身にまとっているときは、槍による各種の攻撃が石化危険効果を持つ／ギ族の亡霊・弓が『魔矢』で狙った相手や、ギ族の亡霊・魔が『ブリザガ』で狙った相手を攻撃する										
 153 ギ族の亡霊・弓	2.5	1.5	1.0	1.5	1.5	30	40	75～1010	3	68～710	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 クロム鉱　レ 盗 クリムゾンタイト										
	特記 アンデッド（→P.598）／HPがある程度減るたびに『魔矢』を使う										
 153 ギ族の亡霊・魔	1.5	1.0	1.0	1.0	2.0	20	40	61～809	3	81～851	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 クロム鉱　レ 盗 クリムゾンタイト										
	特記 アンデッド（→P.598）／待機中や移動中は、相手の攻撃（HPを回復する効果を持つものをのぞく）を回避する／HPがある程度減るたびに『ブリザガ』を使う／倒されたギ族の亡霊・槍やギ族の亡霊・弓を、『復活の言霊』でHPが全回復した状態で復活させる										

ニブルエリア

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 033 ニブルウルフ	2.6	1.5	1.5	1.0	1.5	30	40	74～1055	3	66～740	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 ケモノの爪　レ 変 魔獣の上皮										
	特記 待機中や移動中は、相手の攻撃を回避する										
 112 バッテリーキャップ	1.0	1.0	1.0	1.0	2.0	20	20	32～467	1	15～165	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム 通 盗 オレガノ　レ 変 セイントルーシェ										
	特記 ——										

※1……尻尾の凍結中は、物理防御力が「1.5」、魔法防御力が「3.0」、バーストゲージが「100」、「弱点・有効」のタイプや属性が「ダメージ 炎／バースト ——」

<table>
<tr><th rowspan="2">エネミーNo.／名前</th><th colspan="5">ステータス倍率</th><th rowspan="2">バースト
ゲージ</th><th rowspan="2">基本
キープ値</th><th rowspan="2">経験値</th><th rowspan="2">AP</th><th rowspan="2">ギル</th><th rowspan="2">「弱点・有効」の
タイプや属性</th></tr>
<tr><th>最大
HP</th><th>物理
攻撃力</th><th>魔法
攻撃力</th><th>物理
防御力</th><th>魔法
防御力</th></tr>
<tr><td rowspan="2">
158
ベルチャータスク</td><td>7.0</td><td>2.5</td><td>2.5</td><td>1.5</td><td>3.0</td><td>65</td><td>40</td><td>112〜
1616</td><td>4</td><td>80〜
907</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 レ 魔獣の背骨　盗 ケモノの骨　変 クロム鉱
特記 『ポイズンミスト』の準備動作中は、あごの部位がターゲット可能になる</td></tr>
<tr><td rowspan="2">
155
バルロン</td><td>5.0</td><td>1.5</td><td>2.0</td><td>2.0</td><td>3.0</td><td>45</td><td>40</td><td>81〜
1081</td><td>3</td><td>63〜
705</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 クロム鉱　レ 変 ムーンストーン　盗 亜鉛鉱
特記 『重力粒子チャージ』実行後に『グラビガ』を使う</td></tr>
<tr><td rowspan="2">
034 [レポート]
ハウルウルフ</td><td>5.5</td><td>2.0</td><td>2.0</td><td>1.5</td><td>2.0</td><td>40</td><td>40</td><td>193〜
2774</td><td>3</td><td>57〜
635</td><td>ダメージ 炎
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 ケモノの爪　レ 変 魔獣の上皮
特記 待機中や移動中は、相手の攻撃を回避する／青い炎を身にまとっているときは、各種の攻撃で炎をまき散らす／バトル中に1回だけ、ハウルウルフが残り1体かつ残りHP40%以下になると『遠吠え』でハウルウルフを2体出現させる(『バトルシミュレーター』でのバトルをのぞく)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">
072 [レポート]
カルニフェクス</td><td>3.0</td><td>2.5</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>1.0</td><td>25</td><td>20</td><td>74〜
1068</td><td>1</td><td>18〜
232</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 盗 セイントルーシェ　レ 変 ミストシード
特記 連続してひるんだり吹き飛んだりすると、体勢を立て直して攻撃する</td></tr>
<tr><td rowspan="2">
156 [レポート]
アンドラス</td><td>7.0</td><td>2.0</td><td>2.0</td><td>2.0</td><td>2.0</td><td>50</td><td>40</td><td>217〜
3116</td><td>3</td><td>63〜
705</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 クロム鉱　レ 変 ムーンストーン　盗 亜鉛鉱
特記 『重力粒子チャージ』実行後に『グラビガ』を使う／『カウンター』か『カウンターショット』でガード体勢をとっているときは、前方からの『たたかう』やアビリティなどをガードする。また、『カウンター』で近接攻撃をガードしたときと、『カウンターショット』で遠隔攻撃をガードしたときは、それぞれ特定の反撃を行なう</td></tr>
<tr><td rowspan="2">
159 [レポート]
デュボアタスク</td><td>25.0</td><td>3.5
(※2)</td><td>3.5
(※2)</td><td>2.5</td><td>4.0</td><td>150</td><td>40</td><td>277〜
4004</td><td>4</td><td>80〜
907</td><td>ダメージ 氷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 レ 魔獣の背骨　盗 ケモノの骨　変 クロム鉱
特記 『ストーンミスト』の準備動作中は、あごの部位がターゲット可能になる／ヒート状態が解除されると、1回目はブレイブ状態になり、2〜3回目はステータスが上がる</td></tr>
<tr><td rowspan="2">
064 [レポート]
キングズー</td><td>23.0</td><td>2.0</td><td>2.0</td><td>2.5</td><td>3.2</td><td>180</td><td>60</td><td>446〜
6435</td><td>6</td><td>80〜
907</td><td>ダメージ 雷
バースト ——</td></tr>
<tr><td colspan="11">入手アイテム 通 変 キングズーのハネ
特記 残りHPがある程度減ると『ラストソング』を使うようになる(H 最初から使う)／『ラストソング』の準備動作中は、周辺に竜巻を起こすほか、左翼と右翼の部位がターゲット可能になり、準備完了後に相手全員に9999のダメージを与える。なお、準備動作の時間は約23秒で、『ラストソング』を使うたびに数秒ずつ短縮されて最終的には約8秒になる</td></tr>
</table>

※2……2回目のヒート状態が解除されたあとは「4.0」、3回目のヒート状態が解除されたあとは「4.5」

攻略のポイント　VSキングズー

- 『ラストソング』の準備動作中に発生する炎の竜巻などへの対策として、防具に『ほのお』と『ぞくせい』マテリアを組にしてセットする(『ぞくせい』マテリアのレベルは★2〜3が望ましい)。さらに『ふうじる』マテリアもセットしておきたい
- キングズーから離れつつ、遠くまで届く攻撃を当てていくと、敵の行動にも対処しやすい。ユフィを操作して、『忍術変化・雷』使用後の『忍術・雷』でダメージを与えるのがとくにオススメ
- 『ラストソング』に対しては、アビリティや魔法で左翼と右翼の部位を破壊するか、『スリプル』で敵を睡眠状態にすることで、動作を中断させる



⬆部位破壊による『ラストソング』の中断が間に合わないと思ったら、敵を睡眠状態にしよう。

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 020［レポート］ステルシーステップ	6.0	2.0	1.5	3.0	1.5	50	40	211〜3035	3	63〜705	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム [通][盗][変]魔獣の上皮　[レ]魔獣の背骨 特記 『覚醒』でブレイブ状態になってオーラを身にまとう。オーラを身にまとっているときは相手の周囲を回転移動することがあり、回転移動中はカット値が30以下の攻撃をガードする										
 170［レポート］ブラッドフロート	14.0	2.0	3.0	3.0	5.0	100	40	218〜3146	4	80〜907	ダメージ 雷 バースト ——
	入手アイテム [通]魔獣の上皮　[レ]魔獣の背骨　[盗]ケモノの骨　[変]星魔石 特記 HPがある程度減るたびに『マナシールド』でシールド状態になる										
 161［クエスト］クイーンビー	13.0	3.0	1.5	2.5	2.0	50	40	291〜4204	4	80〜907	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム [通]魔獣の背骨　[レ][変]月桂樹の葉　[盗]ケモノの骨 特記 出現中のキラービーの数が減ると、新たにキラービーを出現させる／『ターゲットロック』実行後は、狙った相手をキラービーと一緒に攻撃する／『全員集合』で自分の身体を光に包んでいるときは、バリア＋マバリア状態になり、行動も変化する										
 160［クエスト］キラービー	2.0	1.0	1.0	1.0	0.5	30	20	291〜4204	4	80〜907	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム [通]魔獣の背骨　[レ][変]月桂樹の葉　[盗]ケモノの骨 特記 クイーンビーの身体が光に包まれているときは、クイーンビーの近くで行動する										

ニブル山

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 069 ドラゴン	15.0	3.0	3.0	3.0	2.5	100	40	129〜1859	4	57〜644	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム [通]魔獣の背骨　[レ][変]ルビー　[盗]エメラルド 特記 残りHPがある程度減るたびに「『咆哮』→攻撃を連発→『爆炎咆哮』」の順で行動する										

神羅屋敷

エネミーNo.／名前	最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
 162 ババヴェラウミュ	2.0	1.5	1.0	1.5	1.0	20	20	58〜840	2	54〜614	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム [通][盗]エーテルオニオン　[レ][変]星魔石 特記 待機中や移動中に前方から攻撃を受けると、物理攻撃に対しては針状の部位を振って攻撃し、魔法に対しては『沈黙の眼光』を使う										
 163 ブラックバット	0.8	1.0	1.0	1.0	0.5	10	20	29〜415	1	21〜235	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム [通]魔獣の上皮　[レ][変]ケモノの爪　[盗]ケモノの皮 特記 定期的に「『超音波』→『吸血』」の順で行動する										
 187 ファニーフェイス	2.5	1.0	1.5	3.0	0.5	20	20	58〜840	2	103〜1167	ダメージ 風 バースト ——
	入手アイテム [通][盗]エーテルオニオン　[レ][変]星魔石 特記 『ファニーブレス』でデプロテ＋デシェル状態にさせた相手に、『ファニートリック』を使って少しのあいだとりつく。とりつかれたキャラクターは、HPをくり返し吸収されるほか、とりついているファニーフェイスを攻撃できず、連携アクションを使用できない										
 189 ジャッジ	4.5	1.5	1.5	2.0	1.0	55	40	105〜1508	3	63〜705	ダメージ 雷 バースト ——
	入手アイテム [通]クロム鉱　[レ][盗][変]星魔石 特記 天秤が傾いていないときはバリア＋マバリア状態になる／物理攻撃を受けてヒート状態になると天秤が右に傾いてシールド状態に、魔法攻撃を受けてヒート状態になると天秤が左に傾いてリフレク状態になる／ヒート状態の解除時に天秤の傾きをもどして『？？？？』を使う										
 188 イン&ヤン	6.0	2.2（※1）	2.0（※1）	5.0（※1）	2.5（※1）	55	40	500〜3250	10	500〜3250	ダメージ 炎 バースト ——
	入手アイテム —— 特記 インが起きているときは物理攻撃を、ヤンが起きているときは魔法攻撃を使う／インが起きているときに一定のダメージを受けるとインが破壊され、以降は『ヤンはねらっている』を連発し、ヒット時に自分もダメージを受ける。逆に、ヤンが起きているときに一定のダメージを受けるとヤンが破壊され、以降は『サドインアタック』を連発する										
 115［クエスト］ドラナバルガ	14	3.5	1.0	4.0	2.0	90	40	186〜2673	3	66〜740	ダメージ 氷 バースト ——
	入手アイテム [通][盗]ケモノの爪　[レ][変]魔獣の背骨 特記 背中の甲殻で背後からの『たたかう』とアビリティをガードする／HPがある程度減ると『悲痛な叫び』で身体を霧に包み、霧が晴れるまでツノやツメによる攻撃が毒効果を持つ										

※1……数値はインが起きているときのもの。ヤンが起きているときは、物理攻撃力が「2.0」、魔法攻撃力が「2.2」、物理防御力が「2.5」、魔法防御力が「5.0」

エネミーNo.／名前	ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性
ゴールドソーサー											
 022 コルネオの部下	2.0（※2）	1.0（※3）	1.0（※3）	2.0（※3）	1.0（※3）	30（※4）	20（※5）	（※6）	1	（※7）	ダメージ 炎 / バースト ──
	入手アイテム 通 手榴弾（一部の個体はポーション） 盗 興奮剤 特記 手持ちの武器に応じた攻撃をくり出す／HPがかなり減ると、あやしい薬を飲んで自分を強化するが、薬の効果が切れるとヒート状態になって弱体化する										
 176 コルテンダー	4.0	2.0	2.0	2.0	1.0	10	40	158～2288	8	32～363	ダメージ ── / バースト ──
	入手アイテム ── 特記 移動中は無敵状態でターゲットにもならない										
 051 ドン・トンベリ	10.0	1.0	1.0	2.0	2.0	80	40	297～4290	4	160～1814	ダメージ ── / バースト ──
	入手アイテム 通 クロム鉱 レ ムーンストーン 盗 亜鉛鉱 特記 攻撃を受けると、出現中のトンベリと一緒に3連続の『うらみ節』を使うことがある（トンベリ全滅後は『うらみ節』か『ちみどろ包丁』を使う）／相手の近くに瞬間移動して『包丁』や『おんねん包丁』を使う。瞬間移動中は無敵状態でターゲットにもならない										
 061［クエスト］ズーニクス	20.0	2.5	2.5	2.5	2.5	100	40	416～6006	4	78～889	ダメージ 氷 / バースト ──
	入手アイテム ── 特記 さまざまな行動で、周辺に炎の竜巻を発生させる										
ミドルオーシャン											
 093 オーガ・ランページ	24.0	（※8）	（※8）	（※9）	（※10）	180	40	149～2145	6	160～1814	ダメージ 氷 / バースト 氷
	入手アイテム 通 盗 ミスリル鉱石 レ 変 スターピース 特記 「『怒り』→『大激怒』→『超・大激怒』」の順で怒りの段階を上げ、自分を強化する										
 157 パイレーツデーモン	18.0	3.5	3.5	2.5	3.0	95	40	204～2866	6	80～907	ダメージ 炎 / バースト ──
	入手アイテム 通 盗 ルビー レ 変 スターピース 特記 HPがある程度減るたびに『カウンタースタイル』でカウンタースタイルになる。このスタイルは、『グラビガ』を使うかバースト状態になると解除される／カウンタースタイル中に攻撃を受けると『デーモンガード』を実行し、カット値が60以下の攻撃をガードしたら反撃を行なう										
 070 シードラゴン	17.0	3.0	3.0	3.0	3.5	60	60	183～2646	6	120～1361	ダメージ 雷 / バースト ──
	入手アイテム 通 盗 サファイア レ 変 スターピース 特記 『炎の鼓舞』で炎を身にまとい、自分が毒状態ならそれを解除する／炎を身にまとっているときは、攻撃を受けるたびに火球を放つが、自分が毒状態になると炎が消える										
 081 セーアコアトル	27.0	3.0	3.0	3.0	2.0	200	60	163～2360	6	144～1633	ダメージ 風 / バースト ──
	入手アイテム 通 盗 エメラルド レ 変 スターピース 特記 カット値50以上かつ風属性の攻撃を受けると、『帯電モード』で雷を身にまとう。このモード中は、攻撃を受けるとスタン効果を持つ雷を落とし、スタンさせた相手に『ライトニングボルト』を使うとモードが解除される										

※2……ライフルを持つ個体は「2.3」、火炎放射器を持つ個体は「2.5」
※3……あやしい薬の効果中は2倍になり、効果終了時のヒート状態のときは0.5倍になる　※4……ナイフを持つ個体は「20」
※5……あやしい薬の効果中は「40」　※6……個体ごとに異なる（最低で「42～630」、最高で「62～910」）
※7……個体ごとに異なる（最低で「32～368」、最高で「119～1351」）
※8……怒りの段階に応じて「2.8→3.0→3.5→4.0」と変化　※9……怒りの段階に応じて「2.0→2.3→2.3→3.0」と変化
※10……怒りの段階に応じて「1.5→2.0→2.0→2.5」と変化

攻略のポイント　VSイン&ヤン

- 敵を沈黙状態にしてヤンの魔法を封じる
- インかヤンを破壊すると敵が強力な攻撃を連発しはじめるので、インが起きているときとヤンが起きているときの両方で均等にダメージを与えて、破壊するタイミングを遅らせる。破壊後は、連携アビリティやリミット技を活用して一気に倒す
- CHAPTER 11で戦うときは、モーグリが狙われているあいだにケット・シーが遠くから攻撃する



⬅インを破壊すると使われる『ヤンはねらっている』にはリミット技で対応するのが安全。

エネミーNo.／名前		ステータス倍率 最大HP	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力	バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」のタイプや属性	入手アイテム	特記
古代種の神殿														
	002 上級警備兵	2.0	1.5	1.0	1.5	1.0	25	20	62〜910	2	54〜614	ダメージ炎 バースト——	通ポーション　レ盗ハイポーション	自分か味方のHPを回復することがある／『たたかう』を受けるとトンファーかショットガンによる攻撃を使う
	003 特殊作戦兵	3.0	1.5	1.0	1.0	2.0	30	20	77〜1120	2	65〜737	ダメージ炎 バースト——	通メガポーション　レ盗徹甲手榴弾	相手を追尾するように飛ぶ銃弾や、相手を追尾するように地面を転がっていく爆弾で攻撃する
	008 ソルジャー2nd	4.5	2.0	2.0	2.0	1.5	40	40	133〜1910	3	107〜1199	ダメージ炎 バースト——	通鎮静剤　レ盗エーテルターボ	剣が魔力を帯びているときは、剣を振る攻撃で追加ダメージを与える／各種『守護の魔法陣：○○○○』で出現させた魔法陣のなかにいる自分や味方に、対応する状態変化を発生させる
	136 ポイズンフロッグ	1.2	1.0	1.0	1.0	0.5	25	20	40〜572	1	21〜235	ダメージ氷 バースト——	通魔獣の背骨　レ盗変オレガノ	——
	133 アンダーリザード	3.5	2.0	1.0	2.0	1.0	30	20	62〜903	2	54〜614	ダメージ氷 バースト——	通盗ケモノの爪　レ変魔獣の背骨	『まちぶせ』の動作中にカット値が60以下かつ氷属性でない攻撃を受けると、反撃を行なう
	088 エンシャントドラゴン	5.5	1.5	1.5	2.5	1.5	45	40	82〜1176	3	56〜627	ダメージ風 バースト——	通魔獣の上皮　レ変魔獣の背骨　盗ケモノの骨	遠隔攻撃を受けると、『ミスティックシールド』でバリアを張る。バリア発生中は、前方からのリミット技以外の攻撃をガードするほか、遠隔攻撃をガードすると光弾を放つ／『サザンクロス』で降下したところに近接攻撃を受けると、一時的にヒート状態のまま低めの空中で行動する
	164 スラップス	0.8	1.0	1.0	1.0	0.5	7	20	17〜238	1	11〜118	ダメージ風 バースト——	通魔獣の背骨　レ変月桂樹の葉　盗ケモノの骨	ほかのスラップスと一緒に群れをなして飛びまわり、複数体でいっせいに攻撃をくり出す
	016 スタンレイType-G	3.0	2.0	2.0	1.5	1.0	35	40	84〜1206	3	76〜846	ダメージ雷 バースト——	通メガポーション　レ盗変重力球	——
	166 ドァブゥル	4.5	2.0	1.5	1.5	2.0	35	40	126〜1809	3	63〜705	ダメージ雷 バースト——	通クロム鉱　レ変ムーンストーン　盗亜鉛鉱	『炎の円陣』で地面に炎の円を出現させる／ヒート状態になると、少し行動したあとに『光の波動』を使う
	165 ゲルシュメルゼ	3.0	1.5	1.0	1.5	3.0	30	40	105〜1508	3	63〜705	ダメージ—— バースト——	通ケモノの爪　レ変魔獣の背骨　盗ケモノの骨	HPがある程度減るたびに姿を消し、姿を現した直後に攻撃をくり出す。姿を消しているときは無敵状態でターゲットにもならない
	169 アイアンクラッド	27.0	3.7	2.0	3.5	3.0	450	60	347〜5005	4	80〜907	ダメージ雷 バースト——	通盗スターピース	『ギガンティスソード』や『タナトスブレイド』で9999のダメージを与える／武器を赤く光らせるとヒート状態になり、『タナトスブレイド』を使うと武器の光が消えてヒート状態も解除される

エネミーNo.／名前		ステータス倍率					バースト ゲージ	基本 キープ値	経験値	AP	ギル	「弱点・有効」の タイプや属性
		最大 HP	物理 攻撃力	魔法 攻撃力	物理 防御力	魔法 防御力						
	167 ヘクトアイズ	4.5	1.5	2.5	2.5	1.5	20	40	277〜4004	4	80〜907	ダメージ 炎、氷、雷(※1) バースト 魔法
		入手アイテム 通 盗 変 星魔石										
		特記 リフレク状態を解除したり再発生させたりする／弱点属性の魔法を受けると、その属性の攻撃を吸収するモードになる／毒状態が発生するとヒート状態になる										
	171 デスフロート	8.0	2.0	2.5	2.5	4.0	65	40	218〜3146	4	80〜907	ダメージ 雷 バースト ——
		入手アイテム 通 魔獣の上皮　レ 魔獣の背骨　盗 ケモノの骨　変 星魔石										
		特記 HPがある程度減るたびに『マナシールド』でシールド状態になる										
	168 モスアダマンタイマイ	19.0	3.5	3.5	3.5	3.0	140	40	287〜4147	4	16〜181	ダメージ 炎 バースト ——
		入手アイテム 通 魔獣の背骨　レ 変 スターピース　盗 ケモノの骨										
		特記 ヒート状態でもバースト状態でもないときは、甲羅から光弾を放つ。光弾の発射間隔は少しずつ短縮されていくが、バースト状態になると初期の間隔にもどる／『反撃の甲羅』の動作中は、前方からのリミット技以外の攻撃をガードし、近接攻撃をガードすると体当たりで反撃する										
忘らるる都												
	226 フィーラー	2.5	2.0	2.0	2.5	2.0	70	40	0	0	0	ダメージ —— バースト ——
		入手アイテム ——										
		特記 フィーラーが3体以上いるときは、1体が各種『○○の魔法陣』を使い、魔法陣の種類に応じた強化効果と弱体化効果を相手に引き起こす／フィーラーが2体以下のときは、つねにヒート状態になる										

※1……『炎吸収モード』中は「氷、雷」、『氷吸収モード』中は「炎、雷」、『雷吸収モード』中は「炎、氷」

攻略のポイント　vsモスアダマンタイマイ

- 敵をバースト状態にしないと、光弾による攻撃が激しくなって苦戦してしまう。『ファイラ』などで攻撃するか、『反撃の甲羅』でガード体勢をとっているときに背後からアビリティで攻撃してヒートさせ、一気にバースト状態にしてしまいたい
- 敵は『バリア』『シェル』などで守りを固めるので、『サイレス』で沈黙状態にしておくか、余裕があるなら『デスペル』で各種状態を解除する



⬅『ファイア』なら2回、『ファイラ』なら1回当てれば、モスアダマンタイマイがヒートする。







208

マテリアキーパー



最大HP

E 29313　N 41875
A 41875〜98625　H 85361

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0(※1)	2.0(※1)	2.0(※1)	1.5(※1)

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
120	60(※2)	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒

部位

左前脚、右前脚、
左中脚、右中脚、
左後脚、右後脚



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの2%」

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜71%

行動 クラウドを狙って『キャッチクロー』を使う。この攻撃でクラウドを拘束しているあいだは、該当する部位(左後脚か右後脚)がターゲット可能になり、破壊されるとその脚部で『キャッチクロー』を使用できなくなる

ヒート 『キャッチクロー』を回避された直後の1秒間

ヒート 左後脚か右後脚を破壊された直後の7秒間

ヒート HPが最大値の10%減った直後の7秒間

第2段階　残りHP70〜41%

行動 最初に「天井にのぼる→天井にとどまったまま数回攻撃→『ドロップレイド』(威力は「350」)を使いつつ下りる」と行動する(以降も、第2段階のあいだは定期的に行なう)。天井での行動中は、左前脚、右前脚、左中脚、右中脚の部位がターゲット可能になり、いずれかを破壊されると地面に落ちる

ヒート 左前脚、右前脚、左中脚、右中脚のいずれかを破壊された直後の9秒間

第3段階　残りHP40%以下

行動 最初にパイプの上にのぼって『トライン』を使う(以降も定期的に行なう)

能力 地面から噴出するガスがマテリアキーパーの攻撃に触れると、ガスが帯電して一時的に攻撃能力を持つ(威力は「▲各30」)

ヒート パイプの上にいるマテリアキーパーに連携アビリティ『クロススパイラル』がヒットしたときの攻撃動作中

ヒート 『トライン』に対して、クラウドの連携アクション『カウンターシュート』か、セフィロスの『パリィ』→『トラインカウンター』を成功させた直後の9秒間(※3)



⬅『トライン』に対して『カウンターシュート』や『パリィ』を成功させると、特殊な反撃になる(→P.690)。

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ホーンレーザー	地上時	魔法	——	180	——	50	60
	天井時	魔法	——	150	——	50	60
キャッチクロー	つかみ	物理(近接)	——	▲30	拘束	50	60
	締め上げ	物理(近接)	——	各30	——	50	60
	投げ	物理(近接)	——	100	——	50	60
	備考	後脚でつかみかかって拘束し、くり返し締め上げたあと投げる。拘束中もほかの行動を行なう					
飛びかかり	踏みつけ	物理(近接)	——	▲150	拘束	50	60
	ヘルコンボ	物理(近接)	——	50×6回+200	——	50	60
	備考	跳びかかって踏みつけ、拘束したら『ヘルコンボ』(前脚による連続攻撃)をたたきこむ					
トライン		魔法	——	各550	——	50	100
	備考	ツノの先端から光を発したあと、槍状の光弾を飛ばす(H 光弾を2回飛ばす)					

※1……第3段階では物理攻撃力と魔法攻撃力が「2.2」、物理防御力が「2.4」、魔法防御力が「2.0」
※2……壁を移動して天井に向かうときは「100」　※3……H 2回放つ光弾の両方もしくは2発目に成功させた場合のみヒートする



209

ミドガルズオルム

最大HP

E 9430　N 13472
A 13472～126240　H 109262

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
4.0	4.0	3.0	2.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
200	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 氷
バースト 氷

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
2回	石化危険、ストップ

部位

甲殻(破壊後は「破損甲殻」)



▼本体とのちがい
甲殻は最大HPが「本体の最大HPの50%」。破損甲殻はHPを持っておらず、物理防御力の倍率が「0.7」

特徴的な性質

第1段階 残りHP100～81%

行動『みがまえる』実行後はしばらくのあいだ、『毒沼』などを使うようになるほか、甲殻の部位がターゲット可能になる(甲殻を破壊されると「破損甲殻」に変わる)

行動 H 地中にもぐる行動を第1段階から行なう

ヒート 氷属性の攻撃でHPが最大値の4%(※4)減った直後の13秒間

ヒート 連携アビリティによる攻撃の最後の一撃を受けた直後の8秒間

ヒート 甲殻を破壊された直後の15秒間



⬅破損甲殻は物理防御力が本体よりも低く、ターゲットマークの上に「WEAK POINT」と表示される。

第2段階 残りHP80～41%

行動 体内に熱を蓄積させるようになる。蓄積量は下の表の条件で増減し、ある程度蓄積するとブレイブ状態になって身体が赤みを帯び、最大まで蓄積すると『灼熱ブレス』を使う(『灼熱ブレス』は最初にも使う)

行動 地中にもぐったあと、『捕食』を使ったり木に巻きついて攻撃したりするようになる。地中にいるあいだは無敵状態でターゲットにもならない

熱の蓄積量が増減する状況

増える	● 口でかみつく各種攻撃を当てた ● 『熱吸収』で熱を吸いこんだ ● 時間経過(第3段階のみ)
減る	● 氷属性の攻撃でHPがある程度減った ● ヒート状態やバースト状態になった ● 甲殻が破壊された ● 破損甲殻を何度も攻撃された ● 『灼熱ブレス』を使った(第2段階のみ) ● 『ベータ』を使った(第3段階のみ)

第3段階 残りHP40%以下

行動 熱がある程度蓄積したときに『灼熱ブレス』を、最大まで蓄積したときに『ベータ』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
毒沼		魔法	──	⚠──	デプロテ(40秒)、H スロウ(40秒)、H 毒(180秒)	30	60
		備考▶周辺全域の水面に毒を広げる。地面の上にいる相手には当たらない					
捕食	突き上げ	物理(近接)	──	⚠50+100	拘束	50	60
	飲みこみ	物理(近接)	──	50	(バトルから除外)	50	60
		備考▶地中から飛び出しつつ相手を拘束したあと、飲みこんでバトルから除外する(※5)					
灼熱ブレス		魔法	炎	⚠各130	──	0	60
		備考▶前方の扇状の範囲に炎を吐く					
ベータ	熱線	魔法	炎	⚠100	──	70	60
	炎のウズ	魔法	炎	⚠500(※6)	──	70(※6)	60
	燃える木	魔法	炎	⚠各20	──	0	60
		備考▶口から水面に熱線を放って周辺全域に炎のウズを巻き起こし、木も燃やす					

※4……第2段階では「8%」、第3段階では「12%」
※5……除外されたキャラクターはHPが少しずつ減っていく(残りHPが1以下にはならない)。除外中に、ミドガルズオルムがHPを最大値の7%ぶん減らされるかバーストすると、直後に吐き出されてバトルに復帰する
※6……地面の上にいる相手に対しては、威力が「200(H 250)」、カット値が「0」に下がる

193

ルード(CH3)



最大HP

E 6854　N 9792
A 9792～71010　H 61460

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0	1.0	3.0	1.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
100	60	400～2600	10	1000～6500

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 風
バースト ――

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒
2回	石化危険
1回	睡眠、ストップ

入手アイテム

通 盗 メガポーション

特徴的な性質

第1段階　ルードかイリーナの残りHPが70%以下になるまで

- 行動 イリーナと別々の相手を狙う(H イリーナと一緒に同じ相手を狙うこともある)。イリーナがヒートしたときは、ヒートさせた相手を優先的に狙う
- 行動 高台にのぼって攻撃することがある。このときは無敵状態でターゲットにもならない
- 行動 ガード姿勢をとっているときは、カット値が40以下の攻撃をガードする(近接攻撃に対しては、数回ガードすると弾き返して反撃する)
- ヒート ガード姿勢をとっているときに、カット値が50の攻撃を2回受けた直後の15秒間
- ヒート イリーナをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※1)
- ヒート H イリーナと同じ相手を狙っているときに、別の相手からカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※1)



←イリーナをヒートさせた相手を狙ったときは、かならず『タイタンブロウ』を使う。

第2段階　ルードかイリーナの残りHPが70%以下になったあと

- 行動 最初に「ルードが『鉄壁スタイル』でイリーナへの攻撃を防ぎ、イリーナが『ヘビーライオット』を使う」という連携行動をとる(以降も定期的に行なう)。このときのルードは、連携アビリティやリミット技による攻撃以外をガードする(ただし、近接攻撃を弾き返せない)
- 行動 定期的に「ルードが『真・気烈波』を使い、イリーナが『遊撃スタイル』ですばやく移動しつつ攻撃する」という連携行動をとるようになる
- 行動 高台にのぼらなくなる
- ヒート 連携行動中にカット値が70以上の攻撃を受けた直後の15秒間

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
地走り	物理(遠隔)	――	▲300	――	50	60
	備考 地面をなぐり、相手を追尾するように進む衝撃波を走らせる					
タイタンブロウ	物理(遠隔)	――	▲300×3回	――	50	60
	備考 約1～4秒間力をためたあと、『地走り』と同じ衝撃波を前方3方向に走らせる					
気烈波	物理(遠隔)	――	▲各300	――	50	60
	備考 地面をくり返しなぐり、相手の足元(高台で使うときは地面の各所)から爆発を起こす					
真・気烈波	物理(遠隔)	――	▲500	――	50	60
	備考 約20秒間力をためたあと、周辺全域に届く衝撃波を発生させる					

※1……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる



194

イリーナ(CH3)

最大HP

E 4950　N 7072
A 7072～51285　H 44388

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
1.0	1.0	2.5	2.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
100	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト ――

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、石化危険
1回	睡眠、ストップ

特徴的な性質

第1段階　イリーナかルードの残りHPが70%以下になるまで

- 行動 ルードと別々の相手を狙う(H ルードと一緒に同じ相手を狙うこともある)。ルードがヒートしたときは、ヒートさせた相手を優先的に狙う
- 行動 高台にのぼって攻撃することがある。このときは無敵状態でターゲットにもならない
- 行動 『イリーナパンチ』で転んだときにそのまま足場の外へ転がり落ちると、もどってくるまでは無敵状態でターゲットにもならない
- ヒート カット値が50以上の攻撃を受けてひるんだ直後の12秒間
- ヒート ルードをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※2)
- ヒート H ルードと同じ相手を狙っているときに、別の相手からカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※2)

第2段階　ルードかイリーナの残りHPが70%以下になったあと

- 行動 ルードと同じく、ふたりで連携行動をとるようになり、高台にものぼらなくなる(連携行動の内容は、左ページのルードを参照)
- ヒート 連携行動中にカット値が70以上の攻撃を受けた直後の12秒間

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
スタン手榴弾		物理(遠隔)	――	⚠各100	スタン(5秒)	50	60
		備考 手榴弾を1～数個投げる(高台で使うときは手榴弾をつぎつぎと投げる)					
イリーナパンチ	パンチ	物理(近接)	――	⚠500	――	30	60
	転がり	物理(近接)	――	50	――	50	60
		備考 約4～6秒間肩をまわしたあと、前方へ突進しつつパンチをくり出す。パンチが空振りすると転んで前方へ転がるが、このときは接触した敵味方にダメージを与える					
ヘビーライオット		物理(近接)	――	⚠500	――	50	60
		備考 約18秒間力をためたあと、相手をそれぞれ1回ずつ攻撃する					

※2……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる

攻略のポイント　VSルード(CH3)+イリーナ(CH3)

- イリーナから先に倒すのがオススメ。「アビリティや魔法でイリーナをヒート状態にする→別のキャラクターでルードをヒート状態にする→イリーナを攻撃」という流れで戦うといい
- ルードに対しては、ガード姿勢をとられたらアビリティや魔法を合計2回当てる方法でヒート状態にしつつ戦う



⬅イリーナをヒート状態にしたら、操作キャラクターを切り替えてルードを攻撃しよう。



210

ミスリルゴーレム

特徴的な性質

第1段階 残りHP100～71%(H 100～86%)

能力 頭部の部位を破壊されても、ヒート状態やバースト状態が解除されたときに再生する

ヒート 頭部を破壊された直後の15秒間

第2段階 残りHP70%以下(H 85%以下)

能力 右腕と背中の部位を出現させ、それぞれがターゲット可能になる。これらの部位を両方破壊されても、ヒート状態やバースト状態が解除されたときに再生する(H 片方破壊されたときも約10秒後に再生する)

行動 頭部が破壊されていないときは『デストロイレーザー』を、右腕が破壊されていないときは『バスターレーザー』などを、背中が破壊されていないときは『ヘビーレインレーザー』などを使用する

行動 右腕で頭部をかばう姿勢をとることがある。この姿勢のときは、頭部を狙った『たたかう』やアビリティを右腕でさえぎる(H さえぎったときに『ガードレインレーザー』を使う)

ヒート 右腕と背中の両方を破壊された直後の25秒間

バトル終了

最大HP

E 12625　N 18036
A 18036～106515　H 92190

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.5	3.0	17.0(※1)	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
80	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

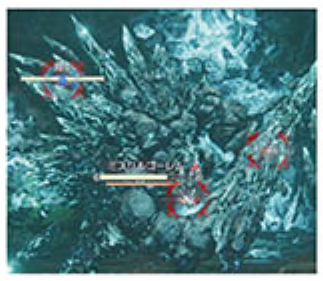
ダメージ 雷
バースト ──(※2)

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、ストップ
2回	睡眠

部位

頭部、右腕、背中



▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの4%」、頭部のみ物理攻撃のダメージを軽減しない

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ミスリルハンマー	たたきつけ	物理(近接)	──	▲500	──	50	60
	爆発	物理(遠隔)	──	各100	──	30	60
	備考 左腕に付けた鉱石を地面にたたきつける。鉱石は地面に散らばり、3.5秒間明滅したあと爆発する						
デストロイレーザー		魔法	──	▲300	──	50	60
バスターレーザー		魔法	──	▲500	──	50	60
ヘビーレインレーザー		魔法	──	各60	──	30	60
	備考 相手を追尾するように飛ぶ光線を背中から大量に発射する						

※1……ヒート中やバースト中は「3.0」　※2……ヒート中やバースト中は「物理(近接)」

攻略のポイント　VSミスリルゴーレム

◆ おもに雷属性の攻撃を使って頭部を破壊し、ヒート中やバースト中は近接攻撃を当てるのが基本。第2段階のときに右腕で頭部をかばわれているあいだは、頭部への攻撃をひかえる
◆ 第2段階では、頭部のかわりに「背中→右腕」の順で部位を破壊し、『ヘビーレインレーザー』などのやっかいな攻撃を封じるのも手(H 背中と右腕に均等にダメージを与え、ほぼ同時に破壊する)



⬅ヒート状態のときは、近接攻撃を当てるとバーストゲージを大幅に増やせる。

211

ボトムスウェル



最大HP

E 13838 N 19768
A 19768～110460 H 95605

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.0	2.5	1.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
80	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト 雷

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒
2回	ストップ、石化危険

特徴的な性質

第1段階 残りHP100～61%

行動 足場の上を飛びまわりながら行動する

行動 『水球』がヒットすると水球で相手を拘束する(この拘束は、水球を破壊することでのみ解除できる)

行動 『バインドテイル』で相手を拘束する。拘束中は、尻尾・突端の部位がターゲット可能になる(この部位は、破壊されてもつぎの拘束時にHPが全回復した状態でターゲット可能になる)

ヒート HPが最大値の10%減った直後の6秒間

ヒート 尻尾・突端が破壊された直後の6秒間

第2段階 残りHP60%以下

行動 最初に『ビッグトルネード』を使う(以降も、水中にいるときに定期的に使う)

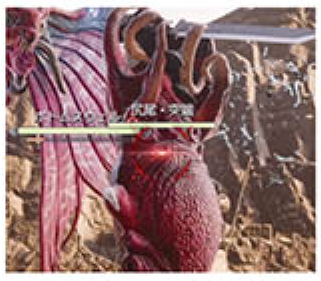
行動 「水中を移動→足場のすき間から顔を出して『バインドバイト』などで何度か攻撃」という行動をくり返すようになる(ヒートしているときは第1段階と同じ行動を行なう)。水中にいるあいだはターゲットされない

ヒート 足場のすき間から顔を出しているときにHPが最大値の8%減った直後から、ふたたび水中にもぐるまで

バトル終了

部位

尻尾・突端



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの1%」

バトル中に出現させるもの

水球



▼本体とのちがい
最大HPが「E 468 N 668 A 668～3945 H 3414」、物理防御力と魔法防御力が倍率ではなく固定で「1」、弱点が「魔法、雷」

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
バインドテイル	尻尾	物理(近接)	――	⚠30×9回	拘束	50	60
	投げ捨て	物理(近接)	――	300	――	50	60
	備考 尻尾で1回(H 1～3回)つかみかかって拘束し、ダメージをくり返し与えたあと投げ捨てる						
水球		魔法	――	⚠50	拘束	50	60
	備考 口から水を1回(H 2回)飛ばし、ヒットした相手を水球に閉じこめる						
ビッグトルネード	竜巻	魔法	――	⚠各550	――	70	60
	水柱	魔法	――	各100	――	30	60
	備考 相手を引き寄せる巨大な竜巻を足場の中央に発生させつつ、各所から水柱を噴き出させる						
バインドバイト	かみつき	物理(近接)	――	⚠100	拘束	50	60
	水流	魔法	――	300	――	50	60
	備考 かみついて一瞬だけ拘束したあと、口から吐く水流を直接当てて吹き飛ばす						

攻略のポイント vsボトムスウェル

- 敵の攻撃をガードすることを意識しつつ戦う。ガードできない攻撃はかわす必要があるが、『バインドテイル』はわざと受けて尻尾・突端を破壊してもいい。水球に対しては雷属性の魔法攻撃が有効
- 第2段階でボトムスウェルが水中にいるときは、『ビッグトルネード』を竜巻から逃げるように走ってかわし、足場のすき間から顔を出したところに雷属性の攻撃などを当てていく

191

ローチェ(CH4)



最大HP

E 5243　N 7490
A 7490〜39450　H 34145

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0	1.5	2.5	1.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
60	60	500〜3250	10	425〜2763

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、スロウ、毒、沈黙、睡眠、ストップ、石化危険

入手アイテム

通 盗 エリクサー

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜61%

行動 定期的に壁を走って『レックレスボルト』や『バーンアウトダイブ』を使う

行動 ヒートしているときは、攻撃の終わりぎわにダメージを受けることが数回起こるたびに、約5秒間停車したまま何もしなくなる

行動 H 最初に『リフレク』を使う(以降も定期的に使う)

ヒート 炎属性の攻撃を1〜数回受けた直後の20秒間

ヒート 剣やバイクによる近接攻撃を1〜数回ジャストガードで防がれた直後の1.5秒間

第2段階　残りHP60%以下

行動 壁を走っているときに、ガードできない攻撃の『ブリッツスピリット』『エレクトロニックライダー』を使うようになる

行動 H 『エレクトロニックライダー』を使うとローチェが帯電する。帯電中は、剣やバイクによる近接攻撃が、雷属性を持ったガードできない攻撃に変わる



←帯電中は移動ルート上に雷も落としていく(効果は『レックレスボルト』の雷と同じ)。

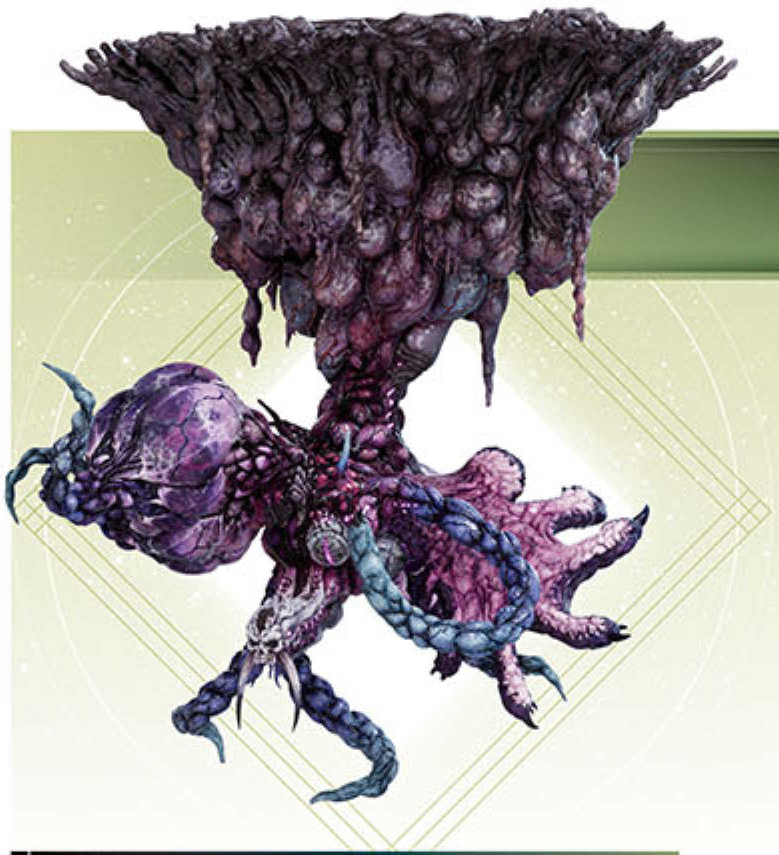
バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
レックレスボルト	魔法	雷	各300	——	50	60
バーンアウトダイブ	物理(近接)	——	300	——	50	60
	備考 壁から相手めがけてジャンプし、バイクで踏みつぶす					
ブリッツスピリット	魔法	——	▲100×3回	拘束	50	60
	備考 相手を追尾するように飛んでいく弾を剣から3回飛ばす					
エレクトロニックライダー	物理(近接)	雷	▲500	——	50	60
	備考 帯電したうえで壁から相手めがけてジャンプし、バイクで踏みつぶす					

攻略のポイント　VSローチェ(CH4)

◆ 弱点を突くために、『ほのお』マテリアをセットしたり『ファイアチェイン』を習得したりしておく
◆ 遠めの距離でガードや回避に集中しながら待ち、ローチェが急接近後に攻撃してきた直後のスキに、『たたかう』や『ファイア』などを当てるのが基本(難易度がHARDの場合に使ってくる『リフレク』は効果が20秒で解除されるので、『ファイア』などは解除を待って使用する)。ガードは、なるべくジャストガードで行なう
◆ 難易度がHARDの場合は、防具に『いかずち』マテリアとレベルが★2〜3の『ぞくせい』マテリアを組にしてセットしておけば、第2段階でローチェが帯電しているときの各種攻撃でダメージを受けず、安全に攻撃や回復を行なうことができる



206

ジェノバBirth

特徴的な性質

第1段階 残りHP100～81%

行動 出現位置から移動せずに、相手との距離に応じた攻撃を使う

能力 ヒートしているときは頭部の部位がターゲット可能になり、破壊されるとバーストゲージが100増える。破壊された頭部は、ヒート状態やバースト状態が解除されたときに再生する

ヒート HPが最大値の5%減った直後の15秒間

第2段階 残りHP80～31%

行動 姿が変わって、地上を移動しながら行動するようになるほか、触手による攻撃が遠くまで届くようになる

能力 ヒートしているときは頭部と左肩の部位がターゲット可能になり、それぞれを破壊されるとバーストゲージが80増える。破壊された部位は、ヒート状態やバースト状態が解除されたときに再生する

ヒート HPが最大値の7%減った直後の15秒間

第3段階 残りHP30%以下

行動 『増殖』実行時に、頭部と左肩の部位がターゲット可能になり、8本の触手を各所から出現させる。これらを破壊されると、バーストゲージが増える(頭部と左肩なら80、触手なら3)。破壊された部位や触手は、つぎの『増殖』実行時に再生する

ヒート 常時(バースト中をのぞく)

バトル終了

最大HP

E 30793 N 43990
A 43990～209085 H 180966

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.8	3.8	2.5	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
160(※1)	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

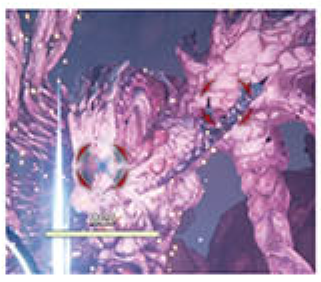
ダメージ ――
バースト ――

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、沈黙、睡眠
2回	ストップ

部位

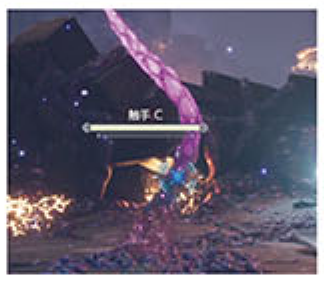
頭部、左肩



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの3%」、弱点は頭部が「物理」、左肩が「魔法」

バトル中に出現させるもの

触手



▼本体とのちがい
最大HPが「10」

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ジェノバレーザー		魔法	――	▲300	――	30	60
瘴気散布	最後以外	魔法	――	▲各20	――	30	60
	最後	魔法	――	▲100	スロウ、猛毒、沈黙、スタン(※2)	50	60
	備考	紫色のガスを周囲に広げてから、最後に強く噴出させる					
触手拘束	つかみ	物理(近接)	――	▲――	拘束	30	60
	レーザー	魔法	――	▲300	――	30	60
	備考	触手でつかんで拘束し、レーザーでダメージを与えて投げ捨てる					
ファントムレディエイション		魔法	――	▲400	――	50	60
	備考	約6秒間の準備動作後にレーザーを撃つ(H 複数の相手めがけて撃つ)					

※1……第2段階以降は「300」 ※2……いずれかひとつが発生(スタンは、ほかのすべてが相手に発生しているときのみ発生)。持続時間は「スロウと沈黙:40秒、猛毒:180秒、スタン:5秒」

攻略のポイント vsジェノバBirth

- 基本となる戦いかたは、「本体を攻撃→頭部などの部位がターゲット可能になったら部位を攻撃」のくり返し。頭部には物理攻撃を、左肩には魔法攻撃(『サンダー』などの「必中」の攻撃がオススメ)を使うと破壊しやすい。第3段階で出現する触手は、バレットの『たたかう』で倒すといい
- 第2～第3段階でのジェノバBirthは、前方の広範囲にダメージを与える攻撃をおもに使う。そのため、敵に狙われていないキャラクターを操作して背後からダメージを与えていくのが効果的



200

セイザースネイル

特徴的な性質

第1段階　『実験体捕獲ミサイル』でクラウドを拘束するまで

行動 残りHPがある程度(具体的な量は難易度やバトルの経過時間で変化)減るたびに、『実験体捕獲ミサイル』で相手ひとりを拘束してバトルから除外する(この行動ではクラウド以外を優先的に狙う)

ヒート HPがある程度(※1)減った直後の12秒間

第2段階　一定時間経過後に攻撃を受けるまで(H 残りHPが45%以下になるまで)

行動 『実験体捕獲ミサイル』を使わなくなる

第3段階　一定時間経過後に攻撃を受けたあと(H 残りHP45%以下)

行動 右シリンダーと左シリンダーの部位を出現させる。これらの部位を破壊されると、『ソニックキャノン』の届く距離が短くなる(H『フルスロットスピン』の前進速度も下がる)

行動 定期的に『フルスロットスピン』と『ソニックキャノン』を使うようになる

ヒート 『フルスロットスピン』の動作終了直後のオーバーヒート中

バトル終了

最大HP

E 14216　N 20309
A 20309～90735　H 78532

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0	2.0	2.5	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
140	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ

部位

右シリンダー、左シリンダー



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの2%」
(H 最大HPが「本体の最大HPの3%」、本体がヒート状態のときのみ弱点が「物理、魔法」)

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ドリルアタック	物理(近接)	——	130	——	50	60
宝条試作ガス・毒化	魔法	——	⚠各30	毒(180秒)	30	60
フルスロットスピン	物理(近接)	——	⚠300	——	50	60
	備考 スピン回転で触手を振りまわしながら相手めがけて進む。動作終了時にオーバーヒートする					
ソニックキャノン	物理(遠隔)	——	⚠500	——	50	60
	備考 正面に衝撃波を放ちながら左または右へとゆっくり回転する					

※1……連携アクションや連携アビリティで攻撃されるほど、より少ないHP減少量でヒートする

攻略のポイント　vsセイザースネイル

◆第2段階以降はバトルメンバーがクラウドだけになるため、クラウドには強力な防具を装備させ、マテリアも攻撃用や回復用などをバランスよくセットしたうえで、雷属性の攻撃手段も持たせておく
◆第1段階では、連携アクションや連携アビリティによる攻撃を積極的に当てていく。そうすれば敵をヒート状態にしやすく、『実験体捕獲ミサイル』で味方ふたりがバトルから除外される前に、バースト状態にして大ダメージを与えることもできる
◆第3段階に移行したら、右シリンダーと左シリンダーを破壊して『ソニックキャノン』をかわしやすくしたあと、雷属性の攻撃を主体に本体のHPを減らしていく。『フルスロットスピン』後のヒート状態のときなら、各部位をラクに破壊可能



201

ヘリガンナーカスタム

最大HP

E 25217　N 36024
A 36024〜149910　H 129749

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.0	3.5	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
180	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷、風
バースト 雷、風

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
2回	ストップ

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜61%

行動 『火炎放射』などの炎属性の攻撃が地面に当たると、攻撃能力を持つ炎(属性は「炎」、威力は「⚠各15」)が約20秒間残る

行動 炎属性の攻撃を使うたびに機体に熱が蓄積し、最大まで蓄積すると『冷却』を約5〜8秒間行なう。『冷却』を終えるか、ヒートまたはバーストすると、熱の蓄積量はゼロにもどる

ヒート 雷属性や風属性の攻撃を数回受けた直後の8秒間(『冷却』動作中に受けると少ない回数で発生しやすい)



⬅『冷却』の動作時間は、ヘリガンナーカスタムの残りHPが少ないほど短くなる。

第2段階　残りHP60%以下

行動 『百式掃討粒子弾』『荷電粒子砲・改』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
98式制圧機銃・改	物理(遠隔)	──	各5	──	30	60
	備考 銃弾を連射する。H カット値が「50」に上がる					
対人鎮圧ガス弾	魔法	──	⚠──	デシェル(15秒)、睡眠(15秒)	50	60
火炎放射	魔法	炎	⚠各100	──	50	60
ロケットダイブ	物理(近接)	──	各300	──	50	60
	備考 ドリル回転しつつ体当たりを行なう(H 2回行なう)。ガードすると数回当たることがある					
荷電粒子砲・改	魔法	──	⚠100×3回+500	──	50	60
	備考 相手に狙いをつけてから光線を撃つことを3回くり返したあと、より強力な光線を撃つ					

攻略のポイント　VSヘリガンナーカスタム

- 敵の弱点を突くために、雷属性や風属性の攻撃手段を用意。可能であれば、防具に『ほのお』と『ぞくせい』マテリアを組にしてセットする
- 基本戦法は、「クラウドやエアリスが『たたかう』で飛ばす弾を敵に当ててATBゲージをためる→敵の『冷却』動作中に雷属性や風属性の攻撃を当てる」をくり返すというもの。レッドⅩⅢは、ガードや連携アクション『ダブルガード』で敵の攻撃をガードすることでATBゲージをためるといい
- 第2段階で使ってくる『荷電粒子砲・改』などの光線による攻撃は、ヘリガンナーカスタムの近くで側面や背後へまわりこむ方法でかわす

212

ギガトリス



特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜71%

行動 空中を飛びまわりながら行動するが、ヒート状態になると地上に落下し、約30秒間地上で行動したあと空中にもどる

ヒート 空中での行動中に「HPが最大値の8%減る」「連携アビリティかリミット技の最後の一撃を受ける」のどちらかの条件を満たしてから、地上での行動を終えるまで

第2段階　残りHP70%以下

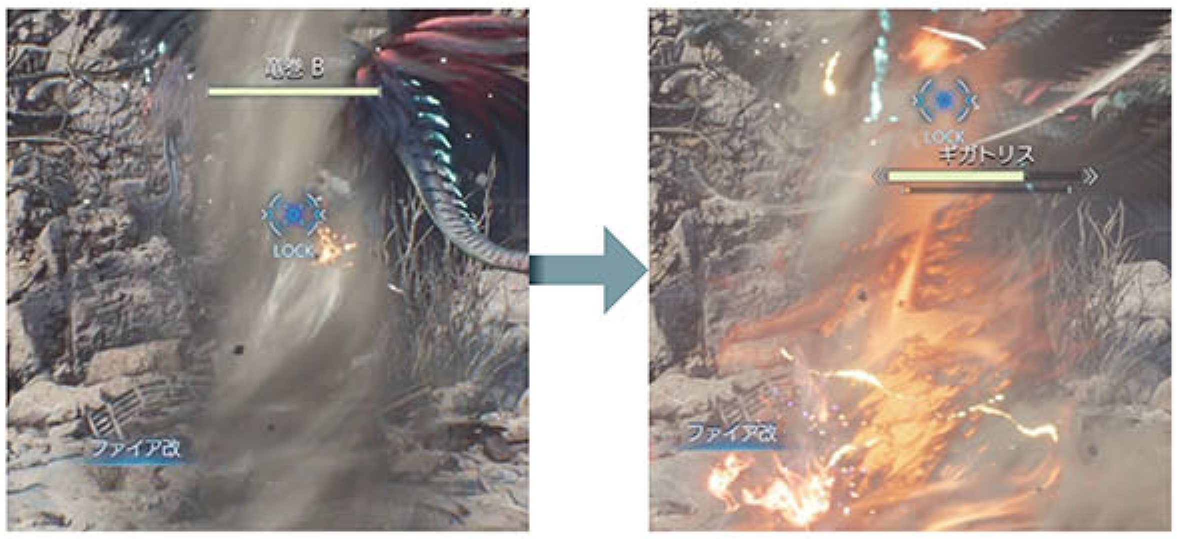
能力 最初に風をまとって、炎属性の攻撃を無効にする状態になる。まとった風は、「HPが最大値の5%減る」「ヒートまたはバーストする」「毒状態が発生する」のいずれかの条件を満たすと消滅するが、『ウィンドシールド』を実行すると再度まとう

行動 『竜巻おこし』で、下記の性質を持つ竜巻を発生させるようになる

ヒート 竜巻に当たってから、地上での行動を終えるまで

竜巻の性質

- 発生した場所から移動しない
- ギガトリスが竜巻に向けて『エアロ』を使うと、突風に変化して消える
- ギガトリスが『ストーントルネード』を使うと、石化危険効果を持つ巨大な竜巻に変化して消える（同時にほかの竜巻も消える）
- ギガトリスの『石化ブレス』が接触すると、石化危険効果を持つ
- ギガトリスがヒート状態やバースト状態になると消える
- ターゲット可能な状態のときに、バトルメンバーが使った属性を持つ魔法を受けると、ギガトリスに当たる竜巻に変化する



⬆ターゲット可能な竜巻に『ファイア』などの属性を持つ魔法を当てると性質が変化（『ファイアチェイン』などの魔法以外の攻撃では変化しない）。ギガトリスがこの竜巻に接触したらヒート状態になる。

バトル終了

最大HP

E 25253　N 36075
A 36075〜145965　H 126335

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.5	3.5	2.0(※1)	4.0(※2)

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
150	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ——(※3)

弱体化効果が効く回数

4回	毒
3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
2回	睡眠、ストップ

バトル中に出現させるもの

竜巻



▼本体とのちがい
HPを持つがダメージは受けず、ギガトリスが近くにいるときのみターゲット可能

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ギガブレス	物理(近接)	——	100	——	50	60
石化ブレス	魔法	——	⚠100	石化危険(40秒)	50	60
竜巻おこし 竜巻	魔法	——	⚠各10	——(※4)	30	60
竜巻おこし 突風	魔法	風	⚠100	——	50	60
備考 竜巻を1ヵ所または5ヵ所(H 7ヵ所)に発生させる。1ヵ所に発生させた場合は、つづけて竜巻に『エアロ』を使って突風に変える						
ダストハリケーン	魔法	——	⚠500	石化危険(60秒)	50	60
ストーントルネード	魔法	——	⚠300	石化危険(60秒)	50	60
備考 出現中の竜巻のうちひとつを、石化危険効果を持つ巨大な竜巻に変える						

※1……風をまとっているときは「3.0」　※2……風をまとっているときは「5.0」
※3……地上にいるときは「物理(近接)」　※4……石化危険効果を持ったときは「石化危険(40秒)」

※攻略のポイントはP.639に掲載

198
ダイン



最大HP
E 17952　N 25645
A 25645〜90735　H 78532

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.5	2.5	2.0	1.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
260	60	500〜3250	10	500〜3250

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜81%(※5)

行動 転倒またはスタンさせた相手に『ゼロレンジバースト』を使う(攻撃の届かない位置に相手がいる場合をのぞく)

ヒート HPが最大値の10%減った直後の10秒間

第2段階　残りHP80〜41%(※5)

行動 最初に『Sマイン』を使う(以降も相手が遠くにいると使うことがある)

行動 『ギルティレーザー』を使うようになる

第3段階　残りHP40%以下

能力 HPが減ることではヒートしなくなる

行動 スクラップの山をすべてくずし、それらを銃に集めて利用する攻撃を使うようになる(最初は『アイアンスイング』で、以降は『デストロイバスター』なども使用)。これらの攻撃の動作中は、スクラップアームの部位ひとつかスクラップウィップの部位5つが出現する

ヒート スクラップアームひとつ、またはスクラップウィップ5つを破壊された直後の7秒間

バトル終了

「弱点・有効」のタイプや属性
ダメージ 炎
バースト 炎

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、睡眠、ストップ

部位

スクラップアーム



▼**本体とのちがい**
最大HPが「ENA700 H2400」、物理攻撃が無効

スクラップウィップ



▼**本体とのちがい**
最大HPが「ENA60 H205」

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
パラライズショット	魔法	雷	▲各80	スタン(5秒)	50	60
	備考 前方の扇状の範囲(第3段階では周囲)に電撃を走らせる					
ゼロレンジバースト パンチ	物理(近接)	—	▲30	—	70	60
ゼロレンジバースト 銃撃	物理(近接)	—	▲250	—	70	60
Sマイン	物理(遠隔)	—	▲各150	—	50	60
	備考 銃口から爆弾を4つ(第3段階では6つ)、山なりに発射する。爆弾は落下後にドーム状の赤い光を放ち、光の範囲内に相手が入るか落下後約30秒が経過すると爆発を起こす					
ギルティレーザー 光線	魔法	—	▲180×(1〜2回)	—	50	60
ギルティレーザー 爆発	物理(近接)	—	各30	—	50	60
	備考 銃口にエネルギーを充填して光線を放つ(H2回放つ)。この攻撃がスクラップの山に当たると、爆発を起こしてスクラップの山を破壊する					
アイアンスイング	物理(近接)	—	(100か250)+(120か300)	—	70	60
	備考 スクラップアームを右→左の順に振りまわす。先端部は威力が高い。H前方に電撃(※6)も走らせる					
デストロイバスター	物理(遠隔)	—	▲各210〜350	—	50	60
	備考 5つのスクラップウィップを地面に突き刺し、相手の足元から突き出すことを3回くり返す。スクラップウィップを破壊されるほど威力が下がる。H突き出した周囲に電撃(※6)も走らせる					

※5……つぎの段階へ移行する残りHPの割合は、ある程度の時間が経過すると少しずつ高くなっていく
※6……電撃の威力などは『パラライズショット』で走らせるものと同じ

※攻略のポイントはP.639に掲載

202

トードエボルブ



最大HP

E 35123　N 50175
A 50175～177525　H 153650

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	2.0	3.5(※1)	2.5(※2)

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
150	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト ──(※3)

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～61%

行動 各種の攻撃の動作終了時に転倒することがある。転倒時と起き上がり時には周囲を攻撃する

行動 連携アビリティやリミット技の最後の一撃がヒットすると転倒する。このときは、起き上がり時のみ周囲を攻撃する

行動『挑発』の動作中のみパルマーが出現する。2回目以降の『挑発』の動作中は、パルマーがターゲット可能になる

行動 H『みなごろし光線』を第1段階から使う

ヒート 2回目以降の『挑発』の動作中にカット値が50以上の攻撃をパルマーが受けた直後の12秒間

第2段階　残りHP60%以下

能力 つねにブレイブ＋フェイス状態になる(解除不能)

行動 左脚と右脚の部位がターゲット可能になり、これらの部位を破壊されると転倒する。このときは、起き上がり時のみ周囲を攻撃する

行動 攻撃の動作終了時に転倒することが減り、『挑発』の動作中にパルマーが出現しなくなる

行動『アームホールド』『みなごろし光線』などを使うようになる

ヒート『挑発』の動作中にカット値が50以上の攻撃を2回またはリミット技か連携アビリティを1回受けた直後の12秒間

ヒート 左脚と右脚の両方を破壊された直後の15秒間(バースト中に破壊された場合はバースト状態が解除された直後の10秒間)

バトル終了

部位

左脚、右脚



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの9%」

バトル中に出現させるもの

パルマー



▼本体とのちがい
HPを持つが倒せない(残りHPが1までしか減らず、1になった直後に最大値まで回復する)

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
転倒	転倒	物理(近接)	──	150	──	50	60
	起き上がり	物理(近接)	──	80	──	30	60
挑発		魔法	──	⚠──	いかり(※4)	0	60
ビリビリ舌	舌	物理(近接)	──	250	スタン(5秒)	50	60
	電撃	物理(近接)	──	150	スタン(5秒)	50	60
		備考 舌を前方に伸ばして左右に振る。直後に周囲へ電撃を放つこともあり、その場合は転倒する					
時限爆弾ばらまき		物理(遠隔)	──	各150	──	50	60
		備考 落下後に爆発する爆弾をばらまく。爆発が自分にヒットすることもあり、その場合は転倒する					
アームホールド	つかみ	物理(近接)	──	⚠50+80	拘束	50	60
	追撃	物理(近接)	──	120+150	──	50	60
		備考 両手でつかみかかって拘束し、持ち上げたあと地面にたたきつける。たたきつけたあとは、踏みつけと蹴りによる追撃をくり出す(追撃時の攻撃は、ほかの相手にも当たる)					
みなごろし光線	光線	魔法	──	⚠500	──	70	60
	光弾	魔法	──	各50	──	50	60
		備考 約6秒間(H約5秒間)の準備動作後に光線を撃つ。直後に転倒したときは周辺に光弾も降らせる					

※1……ハッチの部分のみ「0.05」　※2……ハッチの部分のみ「0.5」　※3……ハッチの部分のみ「物理(近接)」
※4……いかり状態の相手には「デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、スロウ(各40秒)のいずれか」

※攻略のポイントはP.639に掲載

203

サンプル：H1024



最大HP

E 34527 N 49324
A 49324～149910 H 129749

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.0	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
250（※5）	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 氷
バースト ――

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、沈黙、石化危険
2回	睡眠、ストップ

特徴的な性質

第1段階 **残りHP100～56%**

行動『魔晄吸収』でブレイブ、フェイス、バリア、マバリアのいずれかの状態になる。発生させた強化効果は、1分後に『メメントモリ』を使いつつ解除するが、1分以内にヒート状態になった場合は、その時点で解除されて『メメントモリ』も使わない

行動ブレイブ状態のときは、『デンジャーショック』などの物理攻撃がガードできないものになる

行動フェイス状態のときは、『魔晄弾』などの魔晄を吐く攻撃がガードできないものになるほか、使う魔法が1段階強力なものになる

ヒート『魔晄吸収』から1分以内にHPが最大値の6～8%（発生した強化効果に応じて変化）減った直後の10秒間

第2段階 **残りHP55%以下**

行動『魔晄吸収』が、2回目は『魔晄超吸収』、3回目は『魔晄オーバードーズ』に変化するようになる（『魔晄オーバードーズ』後は『魔晄吸収』にもどる）。実行してから約1分後に『メメントモリ』を使う点はいずれも共通だが、強化効果を解除するのは『魔晄オーバードーズ』後の『メメントモリ』を使ったときのみ

行動『魔晄吸収』『魔晄超吸収』から1分以内にHPが最大値の6～8%減ったときに、ヒートしないかわりにひるむようになる

ヒート『魔晄オーバードーズ』実行から約1分以内にHPが最大値の15%減った直後の20秒間



←『魔晄オーバードーズ』のバーサク効果により、お互いの攻撃で与えるダメージ量が大幅に増える。

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
デンジャーショック	突き	物理（近接）	――	各125（※6）	――	50	60
	衝撃波	物理（遠隔）	――	各125（※6）	――	50	60
	備考	前方3方向の地面を突いて衝撃波を起こす					
魔晄弾	通常	魔法	――	100（※7）	デプロテ（40秒）	30	60
	強化版	魔法	――	▲150（※7）	デシェル（40秒）	30	60
	備考	相手を追尾しつつ飛んでいく弾を1発（H 4発）吐く。フェイス状態のときは強化版になる					
魔晄吸収／魔晄超吸収		物理（近接）	――	――	ブレイブ、フェイス、バリア、マバリアのいずれか（永続）	――	60
	備考	魔晄を吸いこんで自分を強化する					
魔晄オーバードーズ		魔法	――	――	バーサク、毒、H ブレイブ、H フェイス（すべて永続）	――	60
	備考	自分と相手全員にバーサク＋毒効果を与える（H さらに自分がブレイブ＋フェイス効果を得る）					
メメントモリ		魔法	――	▲500	――	100	60
	備考	地面をたたいたときの衝撃で相手を全員打ち上げ、魔晄の光線で攻撃する					

※5……第2段階では「120」　※6……自分がブレイブ状態のときは「▲各200」
※7……H 通常は「50×4回」、強化版は「▲75×4回」



204
クリムゾン・メア改

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～41%(H 100～61%)

行動 特定の状況になるたびに両腕を「サーベル」か「魔導砲」に交換し、腕に応じた攻撃を使う。腕はそれぞれ個別の部位としてターゲット可能。交換を行なうのは「ヒート状態が解除された直後」と「両腕の破壊後にHPが最大値の5%減るか120秒が経過した直後」で、交換中は無敵状態でターゲットにもならない

行動 腕を両方とも破壊されると、スカーレットがターゲット可能になり、つぎに腕を交換するまではスカーレットが攻撃を行なう

ヒート スカーレットの残りHPが1まで減った直後の15秒間

第2段階　残りHP40%以下(H 60%以下)

行動 両腕を「ガントレット」に交換し、使う攻撃の種類が変わる。以降は、交換時も新たなガントレットに切りかえるのみになる(H サーベル、魔導砲、ガントレットに交換していく)。腕がガントレットのときは、雷属性が弱点でなくなり、魔法攻撃で受けるダメージを軽減する

行動 定期的に、ガントレットを射出して『ロケットアーム』を使わせる。射出中は、クリムゾン・メア改は無敵状態でターゲットにもならない

バトル終了

最大HP

E 35538　N 50768
A 50768～149910　H 129749

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.7	2.7	2.0	3.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
120	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷(※1)
バースト 雷

弱体化効果が効く回数

1回	ストップ

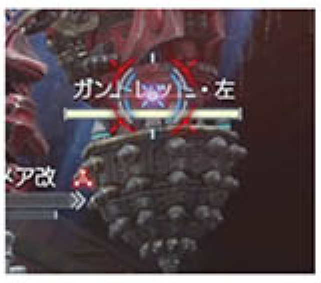
部位

サーベル・右、
サーベル・左、
魔導砲・右、
魔導砲・左



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの7%(H 6%)」

ガントレット・右、
ガントレット・左



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの7%(H 6%)」。本体から切り離されているあいだは、ダメージを受けたときに本体のHPが減らない

バトル中に出現させるもの

スカーレット



▼本体とのちがい
HPを持つが倒せない(残りHPが1までしか減らず、ヒート状態が解除されたときに最大値まで回復する)

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
エックス斬り	物理(近接)	―	300(※2)	―	30	60
	備考 サーベルでX字を描くように斬りつける。片方のサーベルが破壊されていても使うが、威力は下がる。H サーベルを2回振った直後に使うこともある					
ラウンドレールレーザー	魔法	―	各150	―	50	60
	備考 左右に向けた魔導砲から太い光線を放ちつつ、時計まわりに回転する					
ロケットランチャー	物理(遠隔)	―	30×4回	―	30	60
	備考 スカーレットがロケットランチャーを構えてロケット弾を4連射する					
ロケットアーム	物理(近接)	―	各40	―	30	60
	備考 ガントレットを射出して、相手めがけて突っこませることを3回くり返す					
インパクトメア	物理(近接)	―	▲300(※3)	―	50	60
	備考 ガントレットを地面に打ちつけて周囲に衝撃波を起こす。片方のガントレットが破壊されていると威力が下がる					

※1……腕がガントレットのときは「――」
※2……片方のサーベルが破壊されているときは「150」。H サーベルを2回振った直後に使うときは「100」
※3……片方のガントレットが破壊されているときは「▲150」

攻略のポイント vsダイン

※データはP.635に掲載

- バトルメンバーはバレットひとりのみ。バレットには、HP回復用のマテリアと『ほのお』『どく』『ガードきょうか』『ジャストガードきょうか』マテリアをセットしておく(『ほのお』は、可能なら『ぞくせい』マテリアと組にして武器にセット)
- 第2段階までは、ダインの近くで戦うのが有効。近距離なら、ガードできない攻撃は敵の背後へまわりこむように回避を行なうことでかわせる。また、銃弾の連射をガードで防いだときに、R1ボタンを連打してジャストガードをくり返せば、ATBゲージをためつつ敵のバーストゲージを大幅に増やすことが可能。攻撃をかわす自信がなければ、各所にあるスクラップの山で身を守りながら戦う
- 攻撃は、『エクストラマガジン』使用後の『たたかう』や『ぶっぱなす』をメインに行なう。さらに、『バイオ』で毒や猛毒状態を発生させるといい
- 第3段階では、遠めの距離で戦うのが比較的安全。集めたスクラップでの攻撃に対しては、出現した部位がスクラップアームなら攻撃範囲外に移動してかわすか『ファイア』や『ファイラ』で破壊し、出現した部位がスクラップウィップなら『ぶっぱなす』や『アンガーマックス』で破壊する



⬆『デストロイバスター』は、迫ってくる土煙の上を通るように回避を行なってかわした直後に部位を破壊しよう。

攻略のポイント vsトードエボルブ

※データはP.636に掲載

- 敵本体をロックオンして「必中」の攻撃を使うと、各種防御力が低いハッチの部分に当たり、効率よくダメージを与えていける。クラウドを操作し、回避直後に■ボタンを長押しすることで、空中での『たたかう』をハッチに仕掛けるのもいい
- 敵はたびたび転倒するが、直後の起き上がり動作が攻撃能力を持つので、むやみに近寄るのは避ける
- 『挑発』を使われたら、第1段階ではアビリティや魔法をパルマーに1回、第2段階では本体に2回当ててヒートさせる。第1段階の最初の『挑発』だけは、パルマーを攻撃できずヒートさせられないので注意
- 第2段階では、左脚と右脚の部位を両方破壊することでもヒートさせられる。ただし、破壊するのに時間がかかるので、無理に狙わなくてもいい

攻略のポイント vsサンプル:H1024

※データはP.637に掲載

- 氷属性の攻撃手段を用意するために『れいき』マテリアを、『魔晄吸収』で敵に発生する強化効果の解除用に『しょうめつ』マテリアをセットしておく
- 第1段階では、『魔晄吸収』を使われた直後にアビリティや『ブリザラ』などでダメージを与えてヒートさせる。『魔晄吸収』で敵がバリア状態やマバリア状態になったら、すぐに『デバリア』で解除するのがオススメ(あるいは、発生した強化効果でダメージを減らされない攻撃を使う)。なお、この段階では連携ゲージは温存しておく
- 第2段階では、連携アビリティで敵をひるませて行動を妨害しつつクラウドの『たたかう』などでバーストゲージをためていく。バーストさせたら、リミット技を活用してトドメを刺したい

攻略のポイント vsクリムゾン・メア改

- バトルメンバーはティファ、エアリス、ユフィの3人。全員に回復用のマテリアをセットしたうえで、ティファには補助用のマテリア、エアリスには『いかずち』マテリアもセットするといい
- 第1段階では、おもにユフィの『忍術・雷』やエアリスの『サンダラ』で攻撃する。攻撃を当てる優先順位は「部位>スカーレット>本体」の順。ティファの攻撃はクリムゾン・メア改の本体以外には届きにくいので、おもに回復や補助を担当する
- 第2段階では、ガントレットを物理攻撃で破壊する。ガントレットは相手にせず本体を攻撃するのも手



⬆ガントレットを破壊するなら、ユフィが「『手裏剣投げ』→『回収』」で接近して『たたかう』を当てるといい。

※攻略のポイントはP.645に掲載

213

ギ・ナタタク



最大HP

E 36821　N 52602
A 52602〜130185　H 112677

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.0	1.5	4.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
155	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ──
バースト 物理(近接)

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、沈黙、睡眠、ストップ

特徴的な性質

第1段階 残りHP100〜66%

行動 瞬間移動で位置を変えることがある。瞬間移動中は無敵状態でターゲットにもならない

行動 『ソウルグリップ』などの特定の攻撃で相手のHPを吸収する

行動 H 定期的に黒いソウルファイアを1〜2体出現させる。黒いソウルファイアは、約20秒後に狙った相手に即死効果を与えて消滅する

ヒート HPが最大値の10%減った直後の8秒間

第2段階 残りHP65%以下

行動 最初にソウルファイアを15体出現させる(以降も定期的に行なう)。ソウルファイアは、ある程度ランダムなタイミングで1体ずつ『憑依』を実行して、外周に4つある石像のうちのひとつに憑依して消滅(合計4体が憑依すると残りは倒れる)。その後、1体でも石像に憑依していたら、ギ・ナタタクが『ギ族の呪い』を使う。ソウルファイアがいるあいだは、ギ・ナタタクは何もせず、無敵状態でターゲットにもならない

行動 『アスピル』『重力怨嗟』を使うようになる

行動 残りHPが30%以下になると『死の宣告』を使うほか、ソウルファイアを出現させなくなる(H 黒いソウルファイアは出現させる)

バトル終了

バトル中に出現させるもの

ソウルファイア



▼本体とのちがい

最大HPが「E 447 N 638 A 638〜1578 H 1366(※1)」、最大HP以外のステータス倍率が「1.0」、弱体化効果が効かない

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ソウルグリップ	つかみ	魔法	──	⚠──	拘束	50	60
	吸収	魔法	──	⚠25×19回	(HP吸収)	0	60
		備考 目の前の相手を引き寄せつつ左手でつかみかかり、拘束してHPをくり返し吸収したあと落とす					
呪魂槍葬		魔法	──	⚠各50	──	50	60
		備考 頭上に構えた槍から魔法弾を多数放つ。魔法弾は相手をある程度追尾するように飛んでいく					
アスピル		魔法	──	⚠(備考参照)	──	30	60
		備考 左手から放つ波動の範囲内にいる相手の残りMPを1ずつ(H 2ずつ)減らす					
ギ族の呪い		──	──	──	(※2)	0	100
		備考 ソウルファイアが憑依した石像の種類に応じて呪い効果を発生させる					
重力怨嗟		魔法	──	⚠各150	──	30	60
		備考 相手を引き寄せる重力球を約20秒間出現させる。重力球は相手を追尾するように少しずつ進む					
死の宣告		──	──	⚠(最大HPの80%)	死の宣告(永続/解除不能)	100	100
		備考 90秒(E 150秒 H 60秒)でゼロになるカウントを相手全員の頭上に出現させ、ゼロになったら即死させる(即死効果を無効化されたらダメージを与える)。相手が全滅しなかった場合は、カウントダウンが初期値から再開される					

※1……黒いソウルファイアは「H 3414」
※2……石像に憑依したソウルファイア1体につき「最大HP半減」「最大MP半減」「ATBゲージが少しずつ減少」「バトルエリアを縮小」のうちいずれかひとつ(持続時間は、つぎにソウルファイアが出現するかギ・ナタタクがバーストするまで)



021

ヴァリアントレイリー

特徴的な性質

第1段階 残りHP100〜71%

行動 瞬間移動で位置を変えることがある。瞬間移動中は無敵状態でターゲットにもならない

行動 右触手の部位を破壊されると、右触手を用いる攻撃をくり出せなくなるが、ある程度の時間が経過すると再生する

ヒート 右触手を破壊された直後の5秒間

第2段階 残りHP70%以下

行動 最初に『ディープミスト』を使い、直後に瞬間移動しつつ自分の分身を1体出現させる(以降も定期的にこれらを行なうが、分身を出現させる数は同時に2体まで)。分身は容姿が本物と変わらず、出現時の残りHPの割合とバーストゲージの蓄積割合も同じで、右触手の部位も持っているが、下記のちがいがある

行動 H「死の予兆」と表示されてから約16秒後に、分身が『デスペナルティ』を使って倒れる

分身が本物とちがう点

- 身体の先端部分の色が少し異なる
- 最大HPとバーストゲージの値が低い
- 経験値、AP、ギルが「0」
- 本物に発生している状態変化が発生していない状態で現れる
- 本物がバースト状態になると消滅する



⬅本体に『みやぶる』を使った場合は、分身のエネミーレポートは経験値などが「ーーー」と表示される。

バトル終了

最大HP

E 15534 N 22191
A 22191〜51285 H 44388

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.0	2.5	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
140	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 氷
バースト ──

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、ストップ

部位

右触手



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの15%」

バトル中に出現させるもの

ヴァリアントレイリー(分身)



▼本体とのちがい
最大HPが「E 7169 N 10242 A 10242〜23670 H 20487」、バーストゲージが「60」

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ファイガ	魔法	炎	300	──	50	60
フォースキャッチ	物理(近接)	──	⚠0+150	拘束	50	60
	備考▶右触手を伸ばしてつかみかかり、つかんだ相手を拘束して地面にたたきつける					
ディープミスト	魔法	──	──	毒(100秒/猛毒状態に変化しない)	0	60
	備考▶周辺全域を毒霧で包み、霧が晴れるまでのあいだ毒効果をくり返し与える					
デスペナルティ	──	──	⚠──	即死	99	60

205

ロストナンバー



最大HP

E 48075　N 68679
A 68679〜153855　H 133164

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0(※1)	3.0(※1)	2.5(※1)	2.5(※1)

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
170	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ──(※2)
バースト ──

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
2回	毒、沈黙、睡眠、ストップ、石化危険

部位

腕、触手



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの14%」、弱点は腕が「魔法」、触手が「物理」

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜46%(H 100〜61%)

行動 物理攻撃でHPが最大値の6%減ると物理強化形態に、魔法攻撃でHPが最大値の3.5%減ると魔法強化形態に変身し、それに応じてステータスが下の表のように変わる。さらに、形態に応じて使う攻撃を切りかえるほか、物理強化形態では物理攻撃で受けるダメージを、魔法強化形態では魔法攻撃で受けるダメージを軽減する

行動 2回目以降の変身直後は「ひとやすみ」と表示されて少しのあいだ行動せず(H「ひとやすみ」と表示されず、すぐに行動する)、通算4回目の変身では細胞劣化によってバトル開始時の形態にもどる

行動 バーストするとバトル開始時の形態にもどる

ヒート 「ひとやすみ」と表示されている最中

ヒート 細胞劣化によってバトル開始時の形態にもどった直後の30秒間

変身後の形態ごとのステータス倍率

形態	物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
物理強化形態	4.0	1.0	5.0	2.0
魔法強化形態	1.0	4.0	2.0	5.0
崩壊しかけた形態	3.5	3.5	2.0	2.0
すべての形態のヒート中	2.5	2.5	1.7	1.7

第2段階　残りHP45%以下(H 60%以下)

行動 崩壊しかけた形態に変身し、最初に『シールド』か『リフレク』を使う。このときに発生した強化効果はヒートすると解除され、ヒート状態が解除されたときにもう一方の強化効果を発生させる

行動 腕と触手の部位がターゲット可能になり、それを破壊されると、該当する部位を用いる攻撃をくり出せなくなる

行動 『魔晄液』で地面に魔晄だまりを発生させ、ヒート状態が解除されるか魔晄だまりが5ヵ所に発生すると『魔晄エクスプロージョン』を使う

行動 H『魔晄エクスプロージョン』の前に、相手全員に睡眠効果を与える『ナイトメアスリプル』を使う

ヒート HPが最大値の9%減った直後の12秒間

ヒート 部位が破壊された直後の35秒間

ヒート H『ナイトメアスリプル』の準備動作中

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
大暴れ	最後以外	物理(近接)	──	30×6回	──(※3)	50	60
	最後	物理(近接)	──	120	──	50	60
	爆発	物理(遠隔)	──	100	──	50	60
		備考 腕と触手で交互に3回引っかいたあと、力をためて腕で引っかき、目の前に爆発を起こす					
ジャイアントホールド		物理(近接)	──	⚠0+300	拘束	50	60
		備考 跳びかかりながら腕でつかみかかり、つかんだ相手を拘束して地面にたたきつける					
魔晄液		魔法	──	⚠各10	──	50	60
		備考 口から魔晄の液体を噴射して、地面に魔晄だまりを発生させる。魔晄だまりは、バーストするか『魔晄エクスプロージョン』を使うと消える					
魔晄エクスプロージョン	着地	物理(近接)	──	300	──	50	60
	爆発	魔法	──	⚠500	──	50	60
		備考 跳び上がって着地時に地面をたたき、たたいた地面と魔晄だまりから爆発を起こす					

※1……倍率はバトル開始時の形態のときのもの。変身すると変身後の姿に応じて変化する
※2……ヒート中は「物理」　※3……触手による引っかきは「デシェル(15秒)」

※攻略のポイントはP.645に掲載



199

ガリアンビースト

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜61%

- 行動 近接攻撃がヒットすると、つづけて別の攻撃をくり出す
- 行動 『混沌の鼓動』で前進しているときにHPが最大値の2.5%減ると、動作が中断されてひるむ
- 行動 地面に落ちている物体を蹴り飛ばして攻撃する。蹴った物体が薬液瓶なら毒効果を持ち、コンテナならガードできない
- ヒート HPが最大値の8%(※5)減った直後の16秒間

第2段階　残りHP60%以下

- 行動 各種の攻撃が第1段階のときよりも強化されるほか、近接攻撃をガードされたときにも、つづけて別の攻撃をくり出すようになる
- 行動 地面に落ちている物体を蹴り飛ばさなくなる
- 行動 『混沌の浸食』を使うようになる。この行動の準備動作中にHPが最大値の3.5%減ると、動作が中断されてひるむ
- 行動 壁に張りついて『ビーストフレア』などを使うようになる。壁に張りついているときにHPが最大値の2.5%減ると、地面に落下する
- 行動 H 『カオスラッシュ』を使うようになる

バトル終了

最大HP

E 51773　N 73962
A 73962〜165690　H 143407

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.0	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
200	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ──(※4)

弱体化効果が効く回数

4回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
2回	毒

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
サベッジハント	ツメ	物理(近接)	──	⚠100	拘束	50	60
	咆哮	魔法	──	──	かなしい	0	60
	連続攻撃	物理(近接)	──	(※6)	──	50	60
	備考	跳びかかってツメを振り下ろし、相手を地面に押さえつけて咆哮したあと連続攻撃を浴びせる					
混沌の鼓動	動作終了	魔法	──	──	デプロテ(15秒)、デシェル(15秒)	0	60
	カウンター	物理(近接)	──	100	──	50	60
	追撃	物理(近接)	──	25×4回+100	──	50	60
	備考	身体からオーラを放ちながら前進し、動作終了時に相手全員に弱体化効果を与える。前進中に近接攻撃を受けた場合は動作を中断してカウンターをくり出し、ヒットしたら追撃も行なう					
混沌の浸食		物理(遠隔)	──	10	自分にブレイブ、フェイス(※7)、弱体化効果解除	50	60
	備考	咆哮で周囲を攻撃しつつ自分を強化して弱体化効果も解除する					
カオスグレイブ	波動	物理(遠隔)	──	⚠150	──	50	60
	追撃	物理(遠隔)	──	⚠200	──	50	60
	備考	力をためて周囲に赤い波動を放ち、ヒットしたら追撃も行なう					
カオスフレア	火球	魔法	──	⚠100	──	70	60
	波動	魔法	──	⚠550	──	70	60
	備考	壁から地面に火球を撃ちこんだあと、火球めがけて飛び降りて周囲の広い範囲に波動を広げる					
カオスラッシュ	突進	物理(近接)	──	100	──	50	60
	追撃	物理(近接)	──	50×4回	──	50	60
	備考	高速突進しつつ攻撃をくり出し、ヒットするかガードされたら追撃する					

※4……ヒート中は「物理、魔法」
※5……「『混沌の鼓動』『混沌の浸食』の動作を中断されてひるんでいるとき」や「壁から地面に落下したとき」にダメージを受けた場合は、8%よりも少ないHP減少量でヒートする
※6……第1段階は「(30〜50)×9回+100」、第2段階は「(20〜50)×15回+150」　※7……持続時間は「各180秒(H永続)」

191

ローチェ(CH11)



最大HP

E 17258　N 24654
A 24654〜55230　H 47802

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0(※1)	1.5(※1)	2.0(※1)	2.0(※1)

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
70	40(※2)	500〜3250	10	425〜2763

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ——
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、石化危険
2回	ストップ

入手アイテム

通 盗 エリクサー

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜36%

行動 待機中や移動中は、相手の『たたかう』は回避し、アビリティでの攻撃はガードし、魔法での攻撃はその準備動作中に斬りつけて中断させる

行動 剣で連続攻撃をくり出す(空振りした場合はそこで攻撃を中断)。連続攻撃の最後に『飛龍撃』か『エグゾーストソード』を使うこともある

行動 『断魂斬』の1撃目が空振りすると、動作を中断して『ダークスラッシュ』を使うことが多い

行動 ヒート状態が解除された直後に攻撃を受けると、体勢を立て直しつつ反撃する

行動 H 『飛龍撃』や『エグゾーストソード』が空振りすると、動作を中断して『断魂斬』の2撃目か『ダークスラッシュ』を使う

ヒート 『飛龍撃』『エグゾーストソード』『断魂斬』『ダークスラッシュ』の動作の終わりぎわに攻撃を受けた直後の2〜6秒間(使った攻撃の種類に応じて変化)



←武器から剣圧を飛ばす技や『獄門』のような動作の技など、セフィロスのものと似た攻撃をくり出す。

第2段階　残りHP35%以下

行動 待機中や移動中にふらついて、回避やガードを行なわなくなる

行動 つねにヒートしているほか、「第1段階でのヒート条件」を満たした直後の6秒間は、吹き飛んだり打ち上がったりしやすい

ヒート 常時(バースト中をのぞく)

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
闇呪縛	魔法	——	▲——	拘束	30	40(※2)
	備考▶相手を追尾するように飛ぶ闇の弾を撃つ。弾がヒットすると相手をその場に拘束する					
飛龍撃	物理(近接)	——	▲50+250	——	50	40(※2)
	備考▶高くジャンプして相手の頭上から急降下し、着地時に衝撃波を、その直後に爆発を発生させる					
エグゾーストソード	物理(近接)	——	▲300	——	50	40(※2)
	備考▶前方宙返りから闇のオーラをまとった剣を振り下ろす					
断魂斬	魔法	——	▲500×2回	——	50	40(※2)
	備考▶剣に闇のオーラをまとわせて2回斬りつける					
ダークスラッシュ	魔法	——	▲500	——	50	40(※2)
	備考▶剣を振り下ろして、正面に闇の剣圧を飛ばす					
アステロイドブレイク	魔法	——	▲各250	——	50	40(※2)
	備考▶空中に浮かび上がり、闇の火球をつぎつぎと降らせる					

※1……第2段階では「物理攻撃力:2.5、魔法攻撃力:2.0、物理防御力:2.5、魔法防御力:3.5」　※2……第2段階では「20」

攻略のポイント vsギ・ナタタク

※データはP.640に掲載

- バトルメンバーはバレットとレッドⅩⅢのふたりのみ。物理攻撃力をなるべく高くし、即死効果を持つ攻撃に備えてセーフティビットなどを装備しておく。魔法による攻撃は必要ないが、ソウルファイアが炎属性の魔法を使うので、『ほのお』と『ぞくせい』マテリアを組にして防具にセットするのは有効
- ギ・ナタタクに対しては、狙われていないキャラクターを操作して、おもに『たたかう』で攻撃。『ソウルグリップ』で味方が拘束されたときは、アビリティでダメージを与えて攻撃を中断させる
- 難易度がHARDの場合は、黒いソウルファイアが出現して一定時間後に即死させてくるが、即死効果を無効化できるなら無視してOK
- 第2段階で出現するソウルファイアの群れは、レッドⅩⅢの『スターダストレイ』などの広い範囲に届く攻撃で大半を倒し、残りをバレットの『ぶっぱなす』などで一掃するといい
- 『死の宣告』を使われたら、急いでギ・ナタタクをバーストさせ、リミット技も使って一気に倒す



⬆『ソウルグリップ』は回避が難しいが、連携アクションの『ファントムバイト』なら比較的かわしやすい。

攻略のポイント vsガリアンビースト

※データはP.643に掲載

- バトルメンバーのうちふたりはクラウドとケット・シーで固定(チャプターセレクト時はケット・シーのみ固定)。残りのメンバーのオススメはユフィで、「『忍術変化・炎』で弱点を突ける」「敵の攻撃を『くもがくれ』でかわせる」「『やぶからぼう』で『サベッジハント』の拘束から抜け出せる」「レベルを上げた『邪鬼退散』で各種『混沌の○○』の動作を中断させたり敵を壁から落としたりしやすい」と、メリットが多い
- 基本的には、ガリアンビーストの攻撃をかわすことを優先し(第1段階では、ガード可能なものはガードしてもOK)、その合間に、敵に狙われていないキャラクターを操作して『たたかう』などでダメージを与えつつATBゲージをためていく
- 各種『混沌の○○』の動作は、なるべくアビリティや魔法で大ダメージを与えて中断させ、敵がひるんだところをさらに攻撃することでヒートも狙う。『混沌の鼓動』に対しては、わざと近接攻撃を当ててカウンターを誘って動作を中断させる方法もある(この場合は敵をヒートさせやすくならない)



⬆イフリートの召喚マテリアをセットしておき、呼び出したイフリートの攻撃で各種『混沌の○○』を中断させるのも手。

攻略のポイント vsローチェ(CH11)

- バトルメンバーはクラウドひとりのみ。クラウドには、回復用や補助用のマテリアだけでなく、『ガードきょうか』『ジャストガードきょうか』マテリアもセットしておきたい。『ほのお』とレベルが★2以上の『ぞくせい』マテリアを組にして防具にセットしておくと、ローチェが不意に放ってくる地面を進む炎を無効化できて戦いやすくなる
- 基本的には、遠めの距離でローチェの行動を待ち、右の表のように対処するといい。ガードできない攻撃は、向かって横方向(『断魂斬』と『飛龍撃』は後方)に回避を行なうとかわしやすい
- 第2段階ではローチェが最初からヒート状態のため、いきなり『バーストスラッシュ』などを使ってバーストさせ、そのまま倒し切ることも可能

ローチェの行動への対処法

ローチェの行動	こちらの対処法
急接近してきた	ブレイブモード中のガードで攻撃を防いで、カウンターでひるませたところに『たたかう』を数回当てる。『断魂斬』などのガードできない攻撃に対しては、ガード姿勢を解いてかわしたあと、攻撃の終わりぎわのスキに『たたかう』を当ててヒートさせる
その場から攻撃してきた	攻撃をかわすことに専念。『飛龍撃』などの終わりぎわにスキがある攻撃に対しては、スキを突いての『たたかう』でヒートさせる



215

アプス

最大HP

E 51716　N 73880
A 73880〜157800　H 136578

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.5	2.5	2.5	2.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
150	60	600〜3900	10	250〜1625

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、睡眠
2回	ストップ

入手アイテム

通 フェニックスの尾
盗 エーテルターボ

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜51%(H 100〜71%)

- 行動 炎属性の攻撃でHPが最大値の3.5%ほど減るたびに、約7秒間身体が炎上する(※1)。炎上中は何もしない
- 行動 HPがある程度減るか身体が炎上した直後に、『大興奮』を実行してオーラを身にまとう。『大興奮』でオーラをまとったときは、下記のような特徴を持つ
- 行動 カウンターポーズをとることがあり、ポーズをとっているときに近接攻撃を受けるとカウンターをくり出す
- ヒート 『じゃれる』が空振りして転倒してから、起き上がる途中まで
- ヒート その場にすわりこんで「アプスちゃん　スタンドアップ！」と表示されているあいだ
- ヒート 身体が炎上しているあいだ

第2段階　残りHP50%以下(H 70%以下)

- 行動 最初に『大激怒』を実行してブレイブ状態になり、オーラを身にまとう(以降も、HPがある程度減るかアプスが炎上した直後に行なう)。『大激怒』でオーラをまとったときは、下記のような特徴を持つ
- 行動 H 『大激怒』のオーラが消えると、直後に『大興奮』を実行する
- 行動 『突進ラッシュ』『大激震』を使うようになる。『突進ラッシュ』の最後の突進で壁に激突すると気絶する
- 行動 待機中や移動中に『ファイア』などの炎属性の魔法を仕掛けられると、その場に伏せてかわす。ただし、アプスに乗っているコルネオに魔法が当たって炎上する場合もあり、そのときはわずかなスキが生じる
- 行動 アプスが炎上するとコルネオが『万能薬』で消火する
- ヒート 『突進ラッシュ』で壁に激突して気絶しているあいだ

『大興奮』『大激怒』でオーラをまとったときの特徴

大興奮	●ブレイブ+デプロテ状態になる ●「アプスちゃん　ゴー！」と表示された直後に、各種の攻撃を最大4回まで連続してくり出す。攻撃がすべて空振りしたりガードされたりした場合は、その場にすわりこむ ●「約1分が過ぎる」「バースト状態が解除される」のどちらかの条件を満たすとオーラが消える
大激怒	●ブレイブ状態になるほか、バーストゲージが増えにくくなる ●「アプスちゃん　ゴー！」と表示された直後に、各種の攻撃を最大4回まで連続してくり出す ●「約1分が過ぎる」「『突進ラッシュ』で壁に激突する」「連携アビリティかリミット技を受ける」のいずれかの条件を満たすとオーラが消える(H 時間経過ではオーラが消えない)

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
じゃれる	突進	物理(近接)	——	⚠——	拘束	50	60
	なぐり	物理(近接)	——	20×4回+120	——	50	60
	備考 突進しつつのしかかり、相手を拘束して5回なぐる						
猛打ラッシュ		物理(近接)	——	20×(2〜4)回+120	——	50	60
突進ラッシュ		物理(近接)	——	100×2回+120	——	50	60
	備考 いずれかの相手に向かって突進してツノを振り上げる攻撃を3回くり返す						
大激震		物理(近接)	——	⚠500	——	50	60
	備考 約4秒間力をためたあと、地面をたたいて周囲の広い範囲に衝撃波を広げる						

※1……『ファイア』などの炎属性の魔法でダメージを受けるほど、より少ないHP減少量で炎上する。第2段階では、炎上するHPの減少割合が「8%」に増える



193

ルード(CH12)

最大HP

E 34908 N 49869
A 49869～106515 H 92190

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.5	1.0	3.0	1.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
150	60	400～2600	10	1000～6500

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 風
バースト ──

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒
2回	石化危険
1回	睡眠、ストップ

入手アイテム

通 盗 メガポーション

特徴的な性質

第1段階 ルードかイリーナの残りHPが60%以下になるまで

行動 基本的な行動はミスリルマインで出現したときと共通(→P.626)。ただし、高台にのぼることはなく、新たに『コークスクリュー』などを使用する

行動 H 『剛腕スタイル』を第1段階から実行する

ヒート ガード姿勢をとっているときに、カット値が50の攻撃を2回受けた直後の10秒間(オーラをまとっていた場合は15秒間)

ヒート イリーナをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※2)

ヒート H イリーナと同じ相手を狙っているときに、別の相手からカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※2)

第2段階 ルードかイリーナの残りHPが60%以下になったあと

行動 最初に「イリーナと集合して『地走り』を連発したあと『タークスランブル』を使う」という連携行動をとる(以降も定期的に行なう)。イリーナが睡眠状態などになることで動作を中断されたら、『タークスランブル』のかわりに『真・気烈波』を使う

行動 『剛腕スタイル』でオーラを身にまとう。オーラをまとっているあいだは、くり出す攻撃がすべてガード不可能になり、一部の攻撃は威力も上がる(上昇量は攻撃ごとに異なる)。オーラは、「連携行動を開始する」「ヒートまたはバーストする」「リミット技を受ける」のいずれかの条件を満たすと消える

行動 イリーナが倒されてからある程度の時間が過ぎると『フェニックスの尾』を使い、イリーナを残りHPが20%の状態で復活させる

ヒート 連携行動中にHPが最大値の5%減った直後の20秒間



⬅『タークスランブル』のような連携攻撃は、一方の行動を封じれば中断させることが可能。

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
コークスクリュー	蹴り	魔法	──	▲20	──	30	60
	竜巻	魔法	──	▲300	──	50	60
	備考 まわし蹴りから巨大な竜巻を放つ。竜巻は相手を追尾するようにゆっくり進む						
地走り	通常	物理(遠隔)	──	▲300	──	50	60
	連携行動	物理(遠隔)	──	▲各30	──	50	60
	備考 相手を追尾するように進む衝撃波を、通常は正面に、連携行動中は3方向(H5方向)に走らせる						
タークスランブル	ルード	物理(遠隔)	──	▲500	──	50	60
	イリーナ	物理(近接)	──	▲500	──	50	60
	備考 ルードが『真・気烈波』で相手を吹き飛ばし、イリーナが『ヘビーライオット』で追撃する						

※2……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる

194

イリーナ(CH12)



最大HP

E 25858 N 36940
A 36940〜78900 H 68289

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
1.5	1.5	2.5	2.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
130	60(※1)	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、石化危険
1回	睡眠、ストップ

特徴的な性質

第1段階 イリーナかルードの残りHPが60%以下になるまで

行動 基本的な行動はミスリルマインで出現したときと共通(→P.627)。ただし、高台にのぼることはなく、新たに『手榴弾シュート』などを使用する

行動 H 『疾風スタイル』を第1段階から実行する

ヒート カット値が50以上の攻撃を受けてひるんだ直後の7秒間

ヒート ルードをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※2)

ヒート H ルードと同じ相手を狙っているときに、別の相手からカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※2)

第2段階 イリーナかルードの残りHPが60%以下になったあと

行動 最初に「ルードと集合して『手榴弾ばらまき』を連発したあと『タークスランブル』を使う」という連携行動をとる(以降も定期的に行なう)。ルードが睡眠状態などになることで動作を中断されたら、『タークスランブル』のかわりに『ヘビーライオット』を使う

行動 『疾風スタイル』でオーラを身にまとう。オーラをまとっているあいだは、すばやく走りまわりながら行動する。オーラは、「連携行動を開始する」「ヒートまたはバーストする」「リミット技を受ける」のいずれかの条件を満たすと消える

ヒート オーラをまとっているときにカット値が50以上の攻撃を2回受けた直後の12秒間

ヒート 連携行動中にHPが最大値の5%減った直後の15秒間

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
手榴弾シュート		物理(遠隔)	——	▲100	スタン(5秒)	30	60(※1)
		備考 手榴弾を蹴り、相手めがけて高速で飛ばす					
グレネードブラスト		物理(遠隔)	——	▲各100	スタン(5秒)	50	60(※1)
		備考 バック転で飛びのきつつ前方に手榴弾をばらまく(『疾風スタイル』中は走りながらばらまく)					
手榴弾ばらまき		物理(遠隔)	——	▲各100	スタン(5秒)	50	60(※1)
		備考 その場から前方に手榴弾をばらまく(Hより多くの手榴弾をばらまく)					
タークスランブル	ルード	物理(遠隔)	——	▲500	——	50	60
	イリーナ	物理(近接)	——	▲500	——	50	60
		備考 ルードが『真・気烈波』で相手を吹き飛ばし、イリーナが『ヘビーライオット』で追撃する					

※1……『疾風スタイル』でオーラをまとっているときは「40」 ※2……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる

知識のマテリア 調査レポートでもルード+イリーナと戦う

ルードとイリーナは、ゴンガガエリアの調査レポート4で挑戦することになる『タークス訓練施設:バトルシミュレーター』にも現れる。このときのふたりのステータスや行動パターンは、ルード(CH12)およびイリーナ(CH12)とほぼ共通だが、右記の点が異なるのだ。

- ルードは、最大HPと物理攻撃力がやや低く、バーストゲージが「100」
- イリーナは、最大HPと物理攻撃力と魔法攻撃力がやや低く、バーストゲージが「100」
- 第2段階に移行したときの最初の行動時に、連携行動をとらない

※攻略のポイントはP.657に掲載

196

ルーファウス



最大HP

E 20686　N 29552
A 29552～63120　H 54631

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0	2.0	2.0	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
100	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ——
バースト ——(※3)

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～51%

行動 弾を撃った反動による高速移動を含めた「弾を撃つ各種行動」を、6回(H 8回)まで使用できる(※4)。使用できる回数は、『リロード』の動作を終えると数え直しになる

行動 待機中や移動中は、相手のリミット技以外の攻撃に対して、ガードで無効化するか受け流してカウンターを行なう

行動 ヒートした直後から少しあとに円形の光を発して「相手の攻撃をさばく状態」になり、下記の行動を行なう。光を発するタイミングは、強力な攻撃を受けてヒートしたときほど遅くなる

ヒート 『リロード』の動作中に攻撃を受けた直後から体勢を立て直すまで(※5)

ヒート 攻撃動作の終わりぎわにカット値が50以上の攻撃を受けた直後から体勢を立て直すまで(※5)

「相手の攻撃をさばく状態」のときのおもな行動

- リミット技以外の攻撃をガードし、弾を撃って反撃する。弾を撃つまでのあいだに『たたかう』を受けるとガードできないほか、弾の発射方向がずれる
- ガードや反撃動作後に「弾を撃つ各種行動」を使用できる回数がゼロの場合は、基本的に『リロード』を行なう
- 相手が同じ攻撃をくり返すなどの単調な行動をとると、即座に『懲戒』でカウンターを行なう
- この状態が約6秒間つづいたあとに攻撃を受けると、『ガンブロウ』などの一部のアクションで反撃する

第2段階　残りHP50%以下

行動 出現したダークネイションと『Dリンク』でリンクし、お互いに連携行動をとる(→P.650)。リンクが切れたときは、ヒート状態やバースト状態が解除された直後にリンクをやり直す

行動 『フェニックスライジング』を使うようになる

行動 ダークネイションが倒されるといかり+ブレイブ状態になり、『Dリンク』や『フェニックスライジング』は実行しなくなる

ヒート リンクが切れた直後から体勢を立て直すまで

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ホーミングコイン		魔法	——	30×4回	——	30	60
スペルコイン		魔法	——	——	(※6)	10	60
	備考	紫色の煙を放つ。煙は相手を追尾するようにゆっくり進み、ヒットすると弱体化効果を与える					
ガンスラスト		物理(近接)	——	▲150	——	50	60
	備考	銃を逆手に持って、射撃の反動を利用して前方に突き出す					
ガンブロウ	横振り	物理(近接)	——	▲100	——	50	60
	追撃	(※7)	——	50+20×5回	——	50	60
	備考	銃を逆手に持って、射撃の反動を利用して横に振りまわし、ヒットしたら追撃も行なう					
ブリザドショット	弾	魔法	氷	12×9回+20	——	50	60
	冷気	魔法	氷	▲各15	——	10	60
	備考	ダークネイションの『ブリザド』を銃で受け止め、凍結した弾を連射する。弾が地面に着弾すると、攻撃能力を持つ冷気をその場に残す					
フェニックスライジング	突進	物理(近接)	——	▲80	——	70	60
	追撃	物理(近接)	——	▲350	——	70	60
	備考	ダークネイションの『ファイア』で炎を身にまとって高速で突進し、ヒットしたら追撃も行なう					

※3……ヒート中は「物理(近接)」　※4……弾を連射した場合は、連射数ぶん使用回数が増える
※5……『ブレイバー』『インフィニットエンド』を受けた場合はバーストする
※6……デプロテ(40秒)、毒(100秒)、沈黙(15秒)、スロウ(15秒)のいずれか　※7……1撃目は「物理(近接)」、2撃目以降は「物理(遠隔)」

※攻略のポイントはP.657に掲載

197

ダークネイション



最大HP

E 11636　N 16623
A 16623～35505　H 30730

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
1.5	1.5	1.5	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
70	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ——
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
1回	毒、睡眠

特徴的な性質

——	——

行動 ルーファウス(→P.649)が第2段階に移行すると出現。彼とリンクしているときは、お互いが下記のような特徴を持つ

行動 『スピニングダッシュ』『アサルトタックル』を、ブレイブモード中(またはブレイブモードへの切りかえ時)のクラウドにガードされると、特殊な反撃行動を受けて転倒する

行動 リンクが切れているときは攻撃の頻度が下がるほか、すわったまま遠吠えすることがある。ルーファウスが「相手の攻撃をさばく状態」のときやバーストしているときは、積極的に相手を攻撃する

ヒート HPが最大値の10%減った直後からリンクし直されるまで

ヒート リンクが切れた直後からリンクし直されるまで

リンク中のルーファウスとダークネイションのおもな特徴

- 両者のあいだに光のラインが表示される
- 両者の距離が近いと、お互いが連携をとるように行動する
- 「一方がヒート状態かバースト状態になる」「ダークネイションが睡眠状態になる」のどちらかの条件を満たすとリンクが切れる



⬅どちらか一方の攻撃がヒットすると、すかさずもう一方が追撃を仕掛ける場合が多い。



➡リンクが切れているときも、一方が攻撃されている最中はもう一方が助けに向かう。

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ビーストスラム	跳びつき	物理(近接)	——	⚠75	拘束	50	60
	追撃	物理(近接)	——	⚠50+100	——	50	60
	備考 跳びついてのしかかり、相手を拘束して「かみつく→高く打ち上げる」という流れで追撃。つづけてルーファウスも、タイプが「物理(遠隔)」で威力が「250」の攻撃を行なう						
スピニングダッシュ		物理(近接)	——	150	——	50	60
アサルトタックル		物理(近接)	——	150	——	50	60

※攻略のポイントはP.657に掲載

216

レッドドラゴン



最大HP

E 68075　N 97250
A 97250～197250　H 170723

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
4.0	4.0	2.5	4.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
230	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 氷
バースト 氷

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～61%

能力 各部位は破壊されても見た目が変わらず、特定のタイミングでHPが最大値まで回復してターゲット可能な状態にもどる

行動『レッドドラゴンブレス』『スピンブレス』で吐く炎が石柱に当たると、石柱の根本が赤熱する。赤熱中の石柱はターゲット可能になり、破壊されると倒れて根本だけが残る(以降は赤熱しない)

ヒート 頭部を破壊された直後の4秒間(ヒートしないこともある)

ヒート 破壊されて倒れるときの石柱に当たった直後の9秒間

第2段階　残りHP60%以下

能力 頭部がターゲットされなくなる

行動「『赤竜の呼吸』で胸部を光らせて飛び上がる→空中で約1分間行動する→高台に乗って『クリムゾンブレス』を使う→地上で約20秒間行動する」の順で行動することをくり返す。飛び上がるときから高台に向かう直前までは胸部と右翼と左翼がターゲット可能になり、いずれかの部位を破壊されたとき(H右翼と左翼の両方または胸部が破壊されたとき)は、つぎの行動時に『クリムゾンブレス』を使う

行動 胸部の残りHPが50%以下になるとつぎに使用する『クリムゾンブレス』がL.3からLv.2に、胸部を破壊されるとLv.2からLv.1に弱まる(H『クリムゾンブレス』が弱まらず、つねにLv.3で使う)

ヒート 右翼か左翼(H右翼と左翼の両方)を破壊されて地上に墜落した直後の9秒間

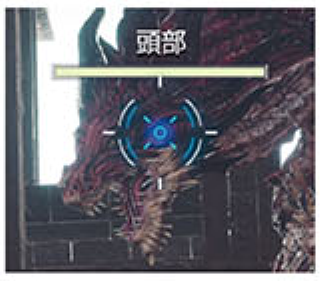
ヒート H右翼か左翼の一方を破壊された直後の2秒間

ヒート『クリムゾンブレス』使用後から『赤竜の呼吸』実行までのあいだ

バトル終了

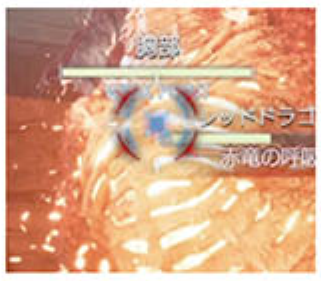
部位

頭部、右翼、左翼



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの4%(右翼と左翼は2%)」、物理防御力と魔法防御力が倍率ではなく固定で「150」

胸部



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの7%」、物理防御力と魔法防御力が倍率ではなく固定で「100」

バトル中に出現させるもの

石柱



▼本体とのちがい
最大HPが「E 27 N 39 A 39～79 H 69」、弱点が「――」

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
レッドドラゴンブレス		魔法	――	各25	――	30	60
スピンブレス		魔法	――	各25	――	30	60
フレイムバースト		魔法	――	250	――	30	60
	備考 真下に向けてブレスを吐き、その周囲に爆発を起こす						
クリムゾンブレス	炎	魔法	――	各50	――	50	100
	マグマ	魔法	――	⚠各100	――	30	100
	残り火	魔法	――	⚠各25	――	0	100
	備考 高台から遠くの地面か近くの地面に炎を吐いてマグマを広げ、マグマが届いた範囲の各所に残り火を約40秒間発生させる。レベルが1～3の3段階あり(通常はLv.3で使用)、Lv.3はマグマがバトルエリア全体、Lv.2は全体の約7割の範囲、Lv.1は全体の約4割の範囲に届く						

192

レノ



最大HP

E 24371　N 34816
A 34816～67065　H 58046

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
1.2	1.2	1.5	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
70	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ──

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、石化危険
1回	睡眠、ストップ

入手アイテム

通 エーテル
盗 タフネスリング

バトル中に出現させるもの

電磁機雷



▼本体とのちがい
最大HPが「E 48 N 68 A 72～789 H 240」、弱点が「──」

特徴的な性質

第1段階　レノかルードの残りHPが60%以下になるまで

- 行動 最初にルードと一緒に『タークス暴走』を使う
- 行動 ルードと別々の相手を狙う。ルードがヒートしたときは、ヒートさせた相手を優先的に狙う
- 行動 待機中や移動中は、相手の攻撃を回避するほか、3回ほど回避すると直後に『カウンター』を使う
- 行動 定期的に、『ピラミッドスパーク』を使ったり電磁機雷を2個(H 4個)出現させたりする。電磁機雷は下記のような性質を持つ
- 行動 H『迅雷スタイル』を第1段階から実行する
- ヒート『カウンター』の動作中にカット値が50以上の攻撃を受けた直後の7秒間(オーラをまとっていた場合は12秒間)
- ヒート『カウンター』を回避された直後の3秒間
- ヒート ルードをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※1)
- ヒート『ピラミッドスパーク』の準備動作中にHPが最大値の4%減った直後の15秒間
- ヒート『タークス暴走』の準備動作中に、ひるんだりルードが睡眠状態になったりして動作を中断された直後の3秒間

電磁機雷のおもな性質

- 操作キャラクターに近づく(レノが『ピラミッドスパーク』、ルードが『真・気烈波』を使うときはそちらに近づく)
- ほかの電磁機雷とのあいだに電流を発生させる。この電流はダメージを与えないが、しばらく接触していた相手をスタンさせる
- ルードの攻撃が接触すると『電磁パルス』で周囲を攻撃する(接触したのが『コークスクリュー』の竜巻の場合は竜巻を帯電させる)
- レノが『ピラミッドスパーク』を使ったときなどに消滅する

第2段階　レノかルードの残りHPが60%以下になったあと

- 行動 定期的に、ルードと集合して『ノワールセッション』の連携行動をとる。『ノワールセッション』については右ページを参照
- 行動 H 最初にルードと一緒に『タークス暴走』を使う
- 行動『迅雷スタイル』でオーラを身にまとう。オーラをまとっているあいだは、攻撃を連続してくり出すほか、接触しつづけた相手をスタンさせる電気のオビを残しながら高速移動することがある。オーラは、「連携行動を開始する」「ヒートまたはバーストする」「リミット技を受ける」のいずれかの条件を満たすと消える
- ヒート『ノワールセッション』の連携行動中にレノかルードのHPが最大値の7%減った直後の15秒間
- ヒート『ノワールセッション』の連携行動を中断された直後の15秒間(自分が睡眠状態かストップ状態になって中断されたときをのぞく)

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
タークス暴走	魔法	──	500	──	50	60
電磁スパーク	魔法	──	⚠300	──	50	60
	備考 スタンした相手のそばに電磁機雷が複数あるときのみ使用。電磁機雷で取り囲み爆発に巻きこむ					
ピラミッドスパーク	魔法	雷	⚠500	──	50	60
	備考 約20秒間力をためたあと、ピラミッド状の電撃に相手全員を閉じこめて爆発に巻きこむ					

※1……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる

193

ルード(CH13)



最大HP

E 38707 N 55296
A 55296～106515 H 92190

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.5	1.0	3.0	1.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
150	60	400～2600	10	1000～6500

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 風
バースト ――

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒
2回	石化危険
1回	睡眠、ストップ

入手アイテム

通 盗 メガポーション

特徴的な性質

第1段階 ルードかレノの残りHPが60%以下になるまで

行動 基本的な行動は、ゴールドソーサーでイリーナと一緒に出現したときと共通(→P.647)。ただし、最初の行動は「レノと一緒に『タークス暴走』を使用する」に変わる

ヒート ガード姿勢をとっているときに、カット値が50の攻撃を2回受けた直後の10秒間(オーラをまとっていた場合は15秒間)

ヒート レノをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※2)

ヒート 『真・気烈派』の準備動作中にHPが最大値の4%減った直後の20秒間

ヒート 『タークス暴走』の準備動作中に、ひるんだりレノが睡眠状態になったりして動作を中断された直後の3秒間

第2段階 ルードかレノの残りHPが60%以下になったあと

行動 定期的に、レノと集合して『ノワールセッション』の連携行動をとる。この連携行動については下記を参照

行動 H 最初にレノと一緒に『タークス暴走』を使う

ヒート 『ノワールセッション』の連携行動中にレノかルードのHPが最大値の8%減った直後の15秒間

ヒート 『ノワールセッション』の連携行動を中断された直後の15秒間(自分が睡眠状態かストップ状態になって中断されたときをのぞく)

『ノワールセッション』のおもな特徴

- レノとルードで一緒に同じ相手を狙い、さまざまな種類の攻撃を絶え間なくくり出しつづける
- 相手が戦闘不能状態になると、別の相手を狙って攻撃を続行する
- 攻撃が空振りするか、戦闘不能状態の相手がふたりになったときは、そこで行動を終える
- 「ヒート状態かバースト状態になる」「睡眠状態かストップ状態になる」「カット値が70以上の攻撃を受けてひるむ」のいずれかの条件を満たすと、行動が中断される

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
タークス暴走		魔法	――	500	――	50	60
コークスクリュー	蹴り	魔法	――	⚠20	――	30	60
	竜巻	魔法	――	⚠300	――	50	60
	帯電竜巻	魔法	雷	⚠450	――	50	60
		備考 まわし蹴りから巨大な竜巻を放つ。竜巻は相手を追尾するようにゆっくり進むほか、電磁機雷に接触すると帯電して雷属性を持つ					

※2……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる



195

ツォン

特徴的な性質

第1段階　ツォンかイリーナの残りHPが70%以下になるまで

- 行動 イリーナと別々の相手を狙う。イリーナが『疾風スタイル』でオーラをまとっているときは同じ相手を狙い、イリーナがヒートしたときはヒートさせた相手を優先的に狙う
- 行動 『真空蹴り』などのガードできない攻撃を3種類くり出したあと、相手が近くにいる場合は『鉄山功』などのガードできる攻撃を使い、それが空振りするかガードされたら、直後に『阿修羅衝』か『気功波・瞬』を使う
- 行動 スタンした操作キャラクターに『六道輪廻』を使う
- ヒート ガードできない攻撃3種類のあとにくり出す攻撃が空振りするかガードされた直後の1秒間
- ヒート 『阿修羅衝』『気功波・瞬』の動作中に、カット値が50以上の攻撃を受けるかHPが最大値の3%減った直後の10秒間
- ヒート イリーナをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の10秒間(※1)

第2段階　ツォンかイリーナの残りHPが70%以下になったあと

- 行動 定期的にイリーナと集合して『双撃スタイル』や『タークス必殺』の連携行動をとる(最初は『双撃スタイル』を行なう)。それぞれの連携行動については右ページを参照
- 行動 イリーナが倒されると『六道輪廻・極』を使うようになるほか、ある程度の時間が過ぎると『フェニックスの尾』を使い、イリーナを残りHPが20%の状態で復活させる
- ヒート 『双撃スタイル』『タークス必殺』の連携行動を中断された直後の15秒間(自分が睡眠状態かストップ状態になって中断されたときをのぞく)
- ヒート 『六道輪廻・極』の準備動作中にHPが最大値の5%減った直後の10秒間

バトル終了

最大HP

E 35616　N 50880
A 50880〜94680　H 81947

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.8	2.8	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
100	60	425〜2763	10	600〜3900

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 氷
バースト ――

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、石化危険
1回	睡眠、ストップ

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
鉄山功	物理(近接)	――	50	スタン(5秒)	50	60
真空蹴り	物理(遠隔)	――	⚠70	――	50	60
阿修羅衝	物理(近接)	――	⚠300	――	50	60
	備考 約8秒間力をためたあと、周囲の広い範囲に衝撃波を起こす					
気功波・瞬	物理(遠隔)	――	⚠250	――	50	60
	備考 大きな気弾を正面に飛ばす					
六道輪廻	物理(近接)	――	⚠15×3回+30	――	50	60
タークス必殺 連続攻撃	物理(近接)	――	各10〜30	――	50	60
タークス必殺 最後	物理(近接)(※2)	――	⚠250×2回	――	50	60
六道輪廻・極	物理(近接)(※2)	――	⚠250+15×3回+30+85	――	50	60
	備考 約6秒間力をためたあと、「気弾を飛ばす→『六道輪廻』と同じ攻撃を行なう→地面をなぐって衝撃波を起こす」の順に攻撃をくり出す					

※1……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる　※2……気弾を飛ばす攻撃は「物理(遠隔)」



194

イリーナ(CH13)

最大HP

E 29680　N 42400
A 42400〜78900　H 68289

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
1.5	1.5	2.5	2.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
130	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト ──

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、石化危険
1回	睡眠、ストップ

特徴的な性質

第1段階　イリーナかツォンの残りHPが70%以下になるまで

行動 基本的な行動は、ゴールドソーサーでルードと一緒に出現したときと共通(→P.648)。ただし、『イリーナパンチ』などは使わず、新たに『スパークブロウ』などを使うほか、難易度を問わず『疾風スタイル』を第1段階から実行する

ヒート カット値が50以上の攻撃を2回受けてひるんだ直後の12秒間

ヒート ツォンをヒートさせた相手を狙っているときに、別の相手から『たたかう』かカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間(※3)

第2段階　イリーナかツォンの残りHPが70%以下になったあと

行動 定期的にツォンと集合して『双撃スタイル』や『タークス必殺』の連携行動をとる(最初は『双撃スタイル』を行なう)。それぞれの連携行動については下記を参照

行動 ツォンが倒されると『ヘビーライオット』を使うようになる

ヒート 『双撃スタイル』『タークス必殺』の連携行動を中断された直後の15秒間(自分が睡眠状態かストップ状態になって中断されたときをのぞく)

ヒート 『ヘビーライオット』の準備動作中にHPが最大値の5%減った直後の15秒間

『双撃スタイル』のおもな特徴

- 「ふたりで同じ攻撃を同じ相手に仕掛ける→一緒に広場の端へ移動して身構える」という連携行動をくり返す。使う攻撃は、ツォンやイリーナがふだんの行動で使用するものとほぼ同じ
- 「連携行動中にツォンとイリーナの受けたダメージの合計が、ツォンのHPの最大値の35%以上になる」「広場の端で身構えたときにカット値が50以上の攻撃を受ける」「連携アビリティかリミット技を受ける」「睡眠状態かストップ状態になる」のいずれかの条件を満たすと、行動が中断される

『タークス必殺』の概要

- 「連続攻撃を合計5回(H 3回)くり出す→最後の攻撃をヒットさせる」という連携行動をとる。画面に表示されるカウントダウンは、連続攻撃をあと何回くり出すかを示す
- 「連携行動中に、ツォンとイリーナの受けたダメージの合計が、ツォンのHPの最大値の25%以上になる」「連携アビリティかリミット技を受ける」「睡眠状態かストップ状態になる」のいずれかの条件を満たすと、行動が中断される

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
バタフライソバット	物理(近接)	──	20×4回+100	──	30	60
	備考 跳ねながらの回転蹴りから横蹴りをくり出す					
スパークブロウ	物理(近接)	──	200	スタン(5秒)	30	60
	備考 相手の頭上まで跳び上がって急降下し、地面をなぐって周囲に衝撃波を起こす					

※3……「プレイヤーのコマンド入力で実行した攻撃」にかぎる

217

デモンズゲイト



最大HP

E 23744 N 33920
A 33920〜63120 H 54631

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.4	3.4	3.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
120	60	500〜3250	10	500〜3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ——(※1)
バースト ——

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ

特徴的な性質

第1段階 左右の壁が10m移動するか残りHPが50%以下になるまで

行動 左右の壁を少しずつ内側に前進させて、バトルエリアをせばめていく。デモンズゲイトがヒートまたはバーストしているときと『壁浸食』の準備動作中は壁が一時停止し、『壁浸食』実行時には一気に2.5m前進する。壁は10m進むと完全に停止する

行動 デモンズゲイトがとりついている壁に接触した相手に、少しずつダメージを与える(威力は「⚠各5」)

行動 『バインドスナッチ』の動作中は氷属性か雷属性が弱点になり、相手を拘束中に弱点属性の攻撃を受けると拘束を中断する

ヒート 『壁浸食』の準備動作中にHPが最大値の6%減った直後の15秒間

第2段階 左右の壁が10m移動したか残りHPが50%以下になったあと

行動 向かい側の壁に、新たなデモンズゲイトを出現させる

行動 左右の壁のかわりに、それぞれのデモンズゲイトが「自分がとりついている壁」を少しずつ前進させる。『壁浸食』による前進距離は1.25m(H 2.5m)で、壁は5m進むと完全に停止する

行動 『グランドスパイク』を使うようになる。この攻撃の動作中は炎属性か風属性が弱点になり、準備動作中に弱点属性の攻撃を1回(H 2回)受けると動作を中断する

行動 壁が5m前進するまでは残りHPが1%までしか減らず、残りHPが1%になると『ファイナルゲイト』を実行して5m進ませる

行動 両方の壁が5m前進したあとは『デモンズクラッシュ』を使うようになる

ヒート 『壁浸食』の準備動作中にHPが最大値の10%減った直後の15秒間

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
落石		魔法	——	各25	——	30	60
		備考 それぞれの相手の位置に天井の石を落とす。ひとつの石が複数回ヒットする					
石化アイ		魔法	——	100	石化危険(15秒)	30	60
壁浸食	手	物理(近接)	——	⚠50	——	30	90
	壁	物理(近接)	——	⚠250(※2)	——	30	90
		備考 約8秒間力をためたあと、第1段階では左右の壁を前進させ(このときは攻撃能力を持たない)、第2段階では手で地面をたたいて自分がとりついている壁を前進させる					
ダークサクション		魔法	——	⚠——	——	30	60
		備考 相手全員を目の前まで一気に引き寄せる					
バインドスナッチ	つかみ	物理(近接)	——	⚠——	拘束	30	60
	にぎり	物理(近接)	炎か風	10×10回+100	——	30	60
		備考 両手でつかみかかり、相手を拘束してにぎり締めたあと地面に投げつける					
グランドスパイク		魔法	氷か雷	⚠75〜300	——	50	60
		備考 約8秒間力をためたあと、周辺全域を冷気または雷で攻撃する。両方のデモンズゲイトが同時に使うこともあるが、一方の動作を中断されると威力が下がる					
デモンズクラッシュ	手	物理(近接)	——	⚠100	——	50	60
	爆発	魔法	——	⚠400	——	50	60
		備考 両手で地面をたたき、周辺全域の地面から爆発を起こす					

※1……『バインドスナッチ』で相手を拘束しているあいだは「氷または雷」、『グランドスパイク』の準備動作中は「炎または風」
※2……第1段階では「——」

攻略のポイント vsルーファウス+ダークネイション

※データはP.649~650に掲載

- このバトルは、ルード(CH12)+イリーナ(CH12)戦からの連戦なうえ、バトルメンバーはクラウドひとりのみなので、あらかじめHPの回復手段をクラウドに持たせておきたい。『プラズマ放電』を習得した『てきのわざ』マテリアもオススメ
- 遠めの距離で敵の攻撃をかわしつつ(近づかれたときはいったんガードして)、特定の行動に対してこちらの攻撃を当ててヒートさせ(下の表を参照)、つづけて攻撃していく。ヒート状態のルーファウスが円形の光を発したあとは、『懲戒』で反撃されないように回避と攻撃を織りまぜて攻めるか、『たたかう』と回避を2回くり返したあとに遠くへ離れる
- 自分の回復や補助は、おもにルーファウスの『リロード』『Dリンク』の動作中に行なう

ルーファウスをヒートさせる方法

ルーファウスの行動	ヒートさせる方法の例
リロード	『たたかう』を当てる
弾を連射する各種攻撃、ガンスラスト、ガンブロウ	攻撃をかわして、その動作の終わりぎわに『ラピッドチェイン』や『バーストスラッシュ』を当てる(攻撃が間に合いそうなら、バースト狙いで『ブレイバー』を使う)

- 第2段階では、左記の方法で敵をヒートさせつつ、最大HPが低いダークネイションを優先的に攻撃して先に倒す。ルーファウスよりも先にダークネイションが攻撃してきて、それをガードできたときは、「直後に『ラピッドチェイン』を使い、連携行動をとろうとしたルーファウスを攻撃に巻きこむ」という方法でヒートさせるのもひとつの手
- 第2段階で使ってくる『フェニックスライジング』は、遠めの距離で待ち、ルーファウスが炎に包まれたら向かって横方向へ回避をするとかわしやすい



⬆『プラズマ放電』を使っておき、ルーファウスの攻撃をガードした瞬間に放電が発生すれば、攻撃動作の終わりぎわにヒットしてヒートさせることも可能だ。

攻略のポイント vsレッドドラゴン

※データはP.651に掲載

- レッドドラゴンは炎による魔法攻撃を得意とするが、それらはいずれも属性を持たないので、炎属性の攻撃のダメージを軽減することは考えなくていい
- 第1段階では、「『レッドドラゴンブレス』『スピンブレス』を石柱の裏に隠れて防ぐ→赤熱した石柱を破壊してレッドドラゴンに当てる→ヒートさせたところを集中攻撃」という戦法を狙っていく
- 第2段階では、敵が飛んでいるときは「右翼や左翼を破壊→墜落したら胸部を破壊」の順番で部位を破壊していき、ターゲットにできる部位がないときは本体にダメージを与えていく。飛んでいる相手に対しては遠距離攻撃を活用する(クラウドで回避直後に⊡ボタンを長押しして、空中での『たたかう』を当てていくのも手)
- 『クリムゾンブレス』は攻撃範囲外へ逃げてかわす(H逃げ場がないのでHPを回復して耐えしのぐ)

攻略のポイント vsデモンズゲイト

- 第2段階では敵の攻撃をほとんどかわせなくなるので、『閃光の魔法陣』の「魔法の詠唱中は敵の攻撃が当たらなくなる効果」を利用する目的でエアリスをバトルメンバーに加える。また、敵の弱点を突くために、バトルメンバー全員が複数の属性の魔法を使えるようにしておくといい。『石化アイ』が持つ石化危険効果に向けて、セーフティビットなどで対策することも忘れずに
- デモンズゲイトから離れると『落石』を連発されるため、ATBゲージをためたいときは、なるべく敵に近づいて『たたかう』を使っていく。クラウドを操作し、『落石』を連携アクションの『カウンターシュート』でガードしつつ反撃するという手もある
- エアリスは、バトルエリアの中央で『閃光の魔法陣』を実行。以降は、どのメンバーも閃光の魔法陣の上で魔法を使うようにする(そのさいは、なるべく敵の攻撃タイミングに合わせて使うことでダメージを受けないようにするのが理想的)

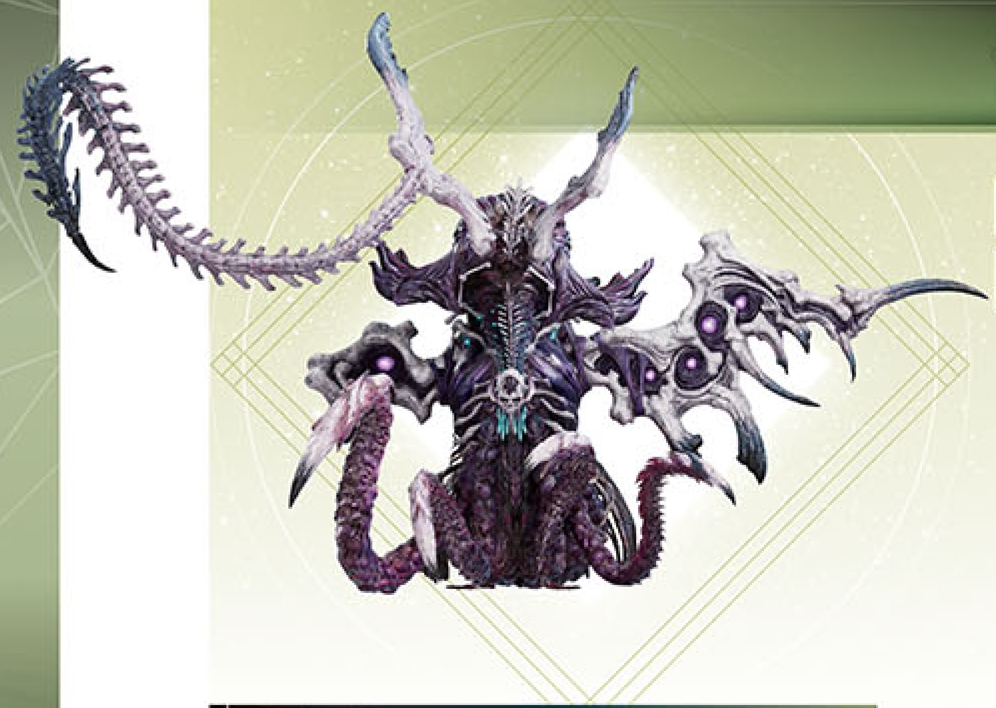


⬅敵は特定のタイミングでいずれかの属性が弱点になるので、その属性の魔法で大ダメージを与えられる。

※攻略のポイントはP.665に掲載

207

ジェノバLife



最大HP

E 66340 N 94772
A 94772～169635 H 146821

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0(※1)	2.0(※1)	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
150(※2)	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――
バースト ――

弱体化効果が効く回数

3回	バーサク、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、沈黙、睡眠、石化危険
1回	ストップ

部位

障壁



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの4%(クラウド以外全員をバトルから除外したあとは1%)」

右翼、左翼



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの16%(左翼は17%)」

頭部



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの18%」

※1……第4段階では「2.3」 ※2……第4段階では「210」

特徴的な性質

第1段階 残りHPが75%以下になるかバースト状態が解除されるまで

※バトルメンバーが「クラウド＋好感度に応じたふたり」になる(メンバーの決まりかたはP.703を参照)。また、最初にクラウドとエアリスをのぞく全員のリミットゲージが満タンになる

能力 バトルメンバーがクラウドひとりになるまでは、残りHPが80%までしか減らない

行動 『異物排除』で、最初にリザーブメンバーを、時間経過でクラウド以外のバトルメンバーを、バトルから除外する。さらに、除外するごとに、バトルエリアをせばめていく

行動 瞬間移動した直後に、シールド状態を発生させつつ障壁の部位を出現させる。障壁が破壊されるまで、本体は無敵状態でターゲットにもならない。障壁が約1分間破壊されなかった場合は、『アクアブレス』を使いつつ障壁を消去する

ヒート 障壁を破壊された直後の15秒間

第2段階 残りHPが36%以下になるまで

※除外されていたキャラクターがバトルに復帰する

能力 使用する攻撃の種類や動作などが大きく変わる(以降も、戦う場所が切りかわるたびに変化)

行動 「プリズム圧縮開始」と表示されてから約1分以内にヒートまたはバーストしなかった場合は、『空間崩壊』を使う

行動 H 「プリズム圧縮開始」と表示されたときにバリア状態またはマバリア状態になる(HPが最大値の4%減った時点でもう一方の状態に切りかわる)

ヒート 「プリズム圧縮開始」と表示されてから約1分以内にHPが最大値の8%減った直後の15秒間

第3段階 頭部を破壊されるまで

※戦う場所ごとに、バトルメンバーが「ティファ＋ケット・シー」「バレット＋レッドXIII」「クラウド＋ユフィ」になる

能力 本体は無敵状態でターゲットにもならない

行動 戦う場所ごとに特定の部位を出現させ、その部位を破壊されるとつぎの場所に切りかわる(3番目の場所では第4段階に移行し、移行時には9999のダメージを受ける)。それぞれの場所では、最初に『空間崩壊』を使う(以降も定期的に使う)

第4段階 頭部を破壊されたあと

※バトルメンバーが「クラウド＋好感度に応じたひとり＋ケット・シー」になる

行動 下記①～④の条件でヒート状態が4回まで発生し、そのたびに特定の行動を行なう(①の条件でヒートしたときにはシールド状態も発生させる)。いずれかの相手を拘束するかストップ状態にすると、ヒート状態が解除される

ヒート ①HPが最大値の5%減った直後の20秒間(H 30秒間)

ヒート ②上記①から20秒以内にHPが最大値の3%減った直後の15秒間

ヒート ③上記②から15秒以内に操作キャラクターから攻撃された直後の15秒間

ヒート ④上記③から15秒以内にバーストゲージが63増えた直後の20秒間

バトル終了

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ブルーフレイム	魔法	―	各75	―	30	60
	備考 地面に突き刺した触手から、相手を追尾するように進む青い炎をつぎつぎと走らせる					
絶叫	魔法	―	⚠各20	―	30	60
青い光 光	魔法	―	⚠―	拘束	50	60
青い光 投げ	魔法	―	⚠500	―	100	60
青い光 光線	魔法	―	⚠各25～250	―	50	60
	備考 相手の位置に光を発生させ(第4段階では3回つづけて発生させ)、ヒットしたら目の前に引き寄せたのち、第1段階では触手でつかんだあと地面に投げ、第2段階以降は大量の光線を浴びせる。光線の威力は浴びせかたに応じて変わる					
ジェノバレーザー	魔法	―	⚠各300	―	50	60
	備考 前方の扇状の範囲に、紫色の光線を多数撃つ。撃ちかたはバトルの段階ごとに変わる					
ジェノサイドレーザー 太い光線	魔法	―	⚠400	―	50	60
ジェノサイドレーザー 細い光線	魔法	―	⚠各250	―	50	60
	備考 前方の扇状の範囲に、太い光線を複数同時に撃つか、細い光線をつぎつぎと撃つ。ただし、第3段階の特定の場所では「相手を狙って太い光線を1発放つ」「前方の扇状の範囲に太い光線を1発ずつ順番に放つ」という撃ちかたになる					
ブリザガ	魔法	氷	0+300	―	50	60
エアロガ	魔法	風	0+300	―	50	60
バイオガ	魔法	―	100	毒(180秒)	50	60
ジェノバ・ブリザガ	魔法	氷	各0+150	―	50	60
	備考 氷塊を包んだ1～数個の球を空間に配置して破裂させ、球の数だけ『ブリザガ』を発動させる					
ジェノバ・エアロガ	魔法	風	各0+150	―	50	60
	備考 つむじ風を包んだ1～数個の球を空間に配置して破裂させ、球の数だけ『エアロガ』を発動させる					
ジェノバ・バイオガ	魔法	―	各100	毒(180秒)	50	60
	備考 毒液を包んだ1～数個の球を空間に配置して破裂させ、球の数だけ『バイオガ』を発動させる					
ジェノバ・ストップ	魔法	―	⚠0	ストップ(5秒)	50	60
	備考 白色の泡を包んだ1～数個の球を空間に配置して破裂させ、球の数だけ地面に歯車状の魔法円を発生させる。魔法円は相手を追尾するように移動し、約10秒後にストップ効果を発動する					
サイレス弾	魔法	―	80×5回	沈黙(15秒)	50	60
	備考 相手を追尾するように飛ぶ紫色の弾を5発撃つ					
アクアブレス	魔法	―	⚠各150	―	50	60
空間崩壊 爆発	魔法	―	⚠500(※3)	―	50	60
空間崩壊 光線	魔法	―	⚠各25	―	50	60
	備考 第2段階では、周辺全域に連鎖爆発を起こしながら白い光線を連射する。第3段階では、威力が低くガードも可能な連鎖爆発のみを起こす					
ブラッドフレイム 火球	魔法	―	⚠各100	―	30	60
ブラッドフレイム 炎	魔法	―	⚠各10	毒(100秒)	30	60
	備考 多数の火球を降らせる。火球は地面に落ちると、その場に炎を約2秒間発生させる					

※3……第3段階では「200」



228

セフィロス



最大HP

E 19144 N 27348
A 27348～47340 H 40973

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.7	2.7	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
80	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――
バースト ――

弱体化効果が効く回数

(弱体化効果は発生しない)

特徴的な性質

――	――

※バトルメンバーが「クラウド+ザックス」になり、HPとMPが全回復する(H HPが全回復する)

能力 残りHPが1%までしか減らない(1%まで減るとバトル終了)

行動 攻撃を5回ほどヒットさせると、オーラを身にまとう(H 最初からまとっている)。オーラを身にまとっているあいだは、攻撃がヒットするかガードされると、つづけて別の攻撃をくり出すことが多い(攻撃をジャストガードされた場合をのぞく)。ヒートまたはバーストすると、オーラが消える

行動 定期的に『八刀一閃』を使い、ヒットしたらつづけて『真・八刀一閃』をくり出す

行動 攻撃動作の終わりぎわにカット値が50以上の攻撃を受けると小さくひるむ。小さくひるんだ回数が3の倍数のときは、大きくひるむ(H 大きくひるんだ直後に『乱舞』で反撃する)

ヒート 小さくひるんだ回数が3の倍数のときの5秒間(H 7秒間)

ヒート H 『乱舞』の動作の終わりぎわにカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間

ヒート 『八刀一閃』の準備動作中にHPが最大値の10%減った直後の5秒間



←攻撃を連続してくり出した場合は、ひるむのは最後の攻撃動作の終わりぎわのみになる。

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
瞬刺	物理(近接)	――	⚠300+5	拘束	50	60
	備考 相手のそばに瞬間移動して刀でつらぬく					
八刀一閃	物理(近接)	――	⚠(30～80)×6回+100+200	――	70	100
	備考 約8秒間身構えたあと、相手に一瞬で近寄って8回斬りつける					
真・八刀一閃	物理(近接)	――	⚠15×5回+25	――	70	100
	備考 高速移動で相手のそばを通り抜けつつ斬りつけ、無数の剣筋で切り裂く					
乱舞	物理(近接)	――	(2～20)×6回+50	――	30	60
	備考 相手の前後へ移動しつつ連続して斬りつける					

※セフィロス戦からセフィロス:ラストバトル戦までの連戦では、やり直すときに「現在のバトルフェーズ開始前からやりなおす」を選ぶと、そのバトルの開始時点から再開される。また、セフィロス戦の開始前には、■ボタン長押しでメインメニュー画面を開くことが可能



※攻略のポイントはP.665に掲載

227

リバース＝セフィロス



最大HP

E 54240　N 77486
A 77486～134130　H 116091

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.3	2.3	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
100	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――
バースト ――

弱体化効果が効く回数

（弱体化効果は発生しない）

部位

下部
▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの5%」

右翼、左翼
▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの5%」。第4段階では、物理攻撃が無効、魔法防御力が倍率ではなく固定で「300」、弱点が『属性チェンジ』で色が変わるたびに変化（※1）

頭胸部
▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの3%」

コア
▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの10%」、物理防御力と魔法防御力が右翼と左翼の破壊状況などに応じて変化（※2）

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～86%

※バトルメンバーがクラウドひとりになり、最初にクラウドのATBゲージが満タンになる

行動 下部の部位を破壊されるまでは、相手との距離に応じて『フィーラートルネード』『ブルータルマイン』『獄門』などを使い、クラウドが近くにいる状況がつづくと『タービュランス』で遠くへ吹き飛ばす

行動 下部の破壊後は、クラウドが上にのぼる場面を経由して、戦う場所が切りかわる（切りかわり時には500のダメージを受ける）。以降は、『残心』『業火』『飛燕』などを使う（H『心無い天使』も使う）

能力 クラウドが上にのぼるまでは、本体は無敵状態でターゲットにもならない

第2段階　右翼と左翼を破壊されるまで

※バトルメンバーが「好感度に応じたふたり＋ケット・シー」になる（→P.703）

能力 第2段階のあいだは、本体は無敵状態でターゲットにもならない

行動 フィーラー＝バハムート改（→P.663）を出現させたあと、右翼や左翼による攻撃を定期的にくり出す。フィーラー＝バハムート改の残りHPが1%まで減ると、そのHPを『災厄の祝福』で回復させる。翼を用いる各種動作中は、右翼と左翼の部位がターゲット可能になる

第3段階　残りHPが40%以下になるまで

※バトルメンバーがザックスひとりになり、HPとMPが全回復する（H HPが全回復する）
※地面に光の円が出現する。光の円は下記の性質を持つ

行動 第1段階で使った攻撃をおもに使用する。ただし、『獄門』のかわりに『堕天・獄門』をくり出すほか、頭胸部の部位が出現しているときは定期的に『鬼哭』を使う。頭胸部が破壊されてからある程度の時間が過ぎると、『リバース・エナジー』で頭胸部を再生する

ヒート 頭胸部を破壊された直後の20秒間

光の円のおもな性質

- 円内にザックスが入っているときはバリアを張り、『飛燕』『残心』『鬼哭』を防ぐ
- 『鬼哭』を防ぐと、「鬼哭」という名前のターゲット可能な球を出現させて一時的に消滅。鬼哭はHPを持つが破壊できない。ただし、残りHPが1まで減ると、リバース＝セフィロスにダメージを与えつつ（威力は「1000」）、頭胸部を破壊して消える

第4段階　残りHP40%以下

※バトルメンバーが「好感度に応じた3人」になる

行動 コアと右翼と左翼の部位を出現させる。右翼と左翼の両方を破壊されるまでは「『属性チェンジ』で右翼と左翼の色を変化→色に応じた属性攻撃を使う」と行動するほか、コアを破壊されるまでは『パニッシュウイング』や『スティグマ』も使う。また、コアを破壊されるまでは、本体は無敵状態でターゲットにもならない

行動 コア破壊後は、定期的に『心無い天使』と『八刀一閃』を使う

ヒート いずれかの部位を破壊されてひるんでいるあいだ

ヒート 『八刀一閃』の準備動作中にHPが最大値の5%減った直後の7秒間

バトル終了

※1……赤色のときは「氷」、青色のときは「炎」、紫色のときは「風」、緑色のときは「雷」
※2……初期状態では倍率ではなく固定で「700」、右翼と左翼の一方を破壊されるかコアの残りHPが70%以下になったあとは倍率ではなく固定で「500」、右翼と左翼の両方を破壊されたあとは「（本体と同じ値）」

次ページへつづく

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
フィーラートルネード	地揺れ	物理(近接)	──	150	──	50	100
	竜巻	魔法	──	各500	──	50	100
		備考 翼で地面をたたいて周辺全域に地揺れを起こし、蛇行しながら進む4つの竜巻を飛ばす					
アグレッション		魔法	──	⚠各30	──	50	60
		備考 相手の足元の地面からフィーラーをつぎつぎと浮上させて攻撃する					
ブルータルマイン		魔法	──	各30	──	30	60
獄門		魔法	──	150	──	50	60
堕天・獄門	爆発	魔法	──	150	──	50	60
	大爆発	魔法	──	200	──	50	60
		備考 投げた刀を相手の頭上から落として爆発を起こし、その約3秒後に、落下位置に大きな爆発を起こす					
残心		魔法	──	60×2回	──	50	60
		備考 相手を追尾するように飛んでいく剣圧を2回飛ばす					
堕天・残心		魔法	──	100	──	50	60
		備考 相手を追尾するように飛んでいく巨大な剣圧を飛ばす					
業火		魔法	──	120	──	50	60
飛燕		魔法	──	15×3回	──	50	60
鬼哭		魔法	──	⚠1	拘束	50	60
		備考 相手を追尾するようにゆっくり飛んでいく闇の弾を発生させる。闇の弾は、当たった相手を拘束する					
天誅		魔法	──	⚠300	──	50	60
		備考 『鬼哭』で拘束した相手に対して使用。相手を目の前に引き寄せて刀で串刺しにする					
ヌーメンラクリマ		魔法	──	30	スロウ(15秒)、沈黙(15秒)	50	60
		備考 両目から光線を放つ					
インフェルノフレア	爆発	魔法	炎	各30	──	50	60
	炎	魔法	炎	各20	──	30	60
		備考 地面の4ヵ所に爆発を発生させ、爆発の中心から四方に炎を走らせることを2回(右翼か左翼の破壊後は1回)行なう					
フィンブルヴェト		魔法	氷	各150	──	50	60
		備考 各所に巨大な氷塊を降らせることを2回(右翼か左翼の破壊後は1回)行なう					
ケラウノスロアー		魔法	雷	各25	──	50	60
		備考 地面に帯状の雷を等間隔に発生させることを2回(右翼か左翼の破壊後は1回)行なう					
アトラクトストーム	大竜巻	魔法	風	各170	──	50	60
	小竜巻	魔法	風	各100	──	50	60
		備考 巨大な竜巻を約10秒間発生させる(右翼か左翼の破壊後は竜巻が小さくなる)。竜巻は、近くの相手を引き寄せる					
スティグマ	霧	魔法	──	各50	毒(100秒)	50	100
	光線	魔法	──	100×2回	毒(100秒)	50	100
		備考 コアのまわりに霧を発生させつつ、前方を光線で2回なぎ払う					
心無い天使		魔法	──	(相手の残りHP−1のダメージ)	──	70	100
ハ刀一閃		物理(近接)	──	⚠(30〜40)×6回+100+200	──	70	100





223

フィーラー＝バハムート改

特徴的な性質

――	――

能力 残りHPが1％までしか減らない。ただし、リバース＝セフィロスの右翼と左翼の部位が破壊されると、残りHPに関係なく倒れる

行動 残りHPが1％まで減ってから、リバース＝セフィロスの『災厄の祝福』の動作が終わるまでのあいだは何もしない

行動 『フォームチェンジ』で「ブースターモード」と「ブレードモード」を切りかえつつ行動する（最初はブースターモード）

行動 リバース＝セフィロスが攻撃を行なうときは、一時的に姿を消す

行動 基本的な行動パターンは、バハムート改（→P.670）の『ネオドライブモード』発動後とほぼ同じ。ただし、リバース＝セフィロスの『災厄の息吹』で放出される粒子を『粒子チャージ』で吸収すると『ツインキャノン』を使用するほか、バトル開始から約30秒後に『ギガフレア』を使う（以降も数分おきに使う）



⬅バハムート改とは異なり、攻撃で粒子を出現させないが、『粒子チャージ』後に強力な攻撃を使う。

バトル終了

最大HP

E 15953　N 22790
A 22790～39450　H 34145

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.2	2.2	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
60	60	250～1625	5	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――
バースト ――

弱体化効果が効く回数

（弱体化効果は発生しない）

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ホーミングバラージ	魔法	――	各5	スタン（5秒）	50	60
	備考▶翼から多数の光弾を3回にわけて撃つ。光弾は直進したあと、相手の近くで急落下して地面に着弾する					
スピンブースター	魔法	――	150	――	50	60
	備考▶スピンしつつ背中のブースターからの噴射炎を浴びせる					
フラッシュダイブ	物理（近接）	――	⚠200か250	――	50	60
	備考▶ひるがえったあと低空飛行しながら体当たりを仕掛けることを当たるまで最大3回くり返す					
モルテスパーダ	物理（近接）	――	⚠100	――	50	60
	備考▶スピンしたあと、光らせたブレードを振り上げる					
星空斬	物理（近接）	――	50×2回＋150	――	50	60
	備考▶『モルテスパーダ』がヒットして打ち上がった相手に対して使用。空中で3回斬りつける					
ツインキャノン	魔法	――	各150	――	50	60
	備考▶2門のブースターから光線を約5秒間照射しつづける					
ギガフレア	魔法	――	⚠700	――	70	100



INDEX
基礎知識
リストの見かた
ノーマル敵
→グラスランドエリア
→ジュノンエリア
→コレルエリア
→ゴンガガエリア
→コスモエリア
→ニブルエリア
→ミドルオーシャン
→ノースウッドエリア
→そのほかの場所
ボス敵
→CHAPTER 1
→CHAPTER 2
→CHAPTER 3
→CHAPTER 4
→CHAPTER 5
→CHAPTER 6
→CHAPTER 7
→CHAPTER 8
→CHAPTER 9
→CHAPTER 10
→CHAPTER 11
→CHAPTER 12
→CHAPTER 13
→CHAPTER 14
→サブイベント

229

セフィロス：ラストバトル



最大HP

E 55836 N 79765
A 79765～138075 H 119506

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.0	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
130	60	500～3250	10	500～3250

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――
バースト ――

弱体化効果が効く回数

（弱体化効果は発生しない）

部位

片翼、正宗



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの2%」、物理攻撃が無効

特徴的な性質

第1段階 残りHP100～21%

※バトルメンバーが「クラウド＋エアリス」になり、HPとMPが全回復する（H HPが全回復する）

行動 最初にオーラを身にまとう。ヒートまたはバーストするとオーラが消えるが、すぐさま『フィーラースレイブ』で再度身にまとう

行動 『フィーラーストリーム』の動作中は片翼の部位を、『フィーラートルネード』の動作中は正宗の部位を、『八刀一閃』の準備動作中は片翼と正宗の部位を出現させる。これらの部位は残りHPがゼロになっても破壊されないほか、各攻撃を使うたびにHPが全回復する

行動 定期的に『心無い天使』と『八刀一閃』を使い、『八刀一閃』がヒットしたらつづけて『真・八刀一閃』をくり出す

行動 攻撃動作の終わりぎわにカット値が50以上の攻撃を受けると小さくひるむ。小さくひるんだ回数が3の倍数のときは、大きくひるむ（H 大きくひるんだ直後に『乱舞』で反撃する）

ヒート 小さくひるんだ回数が3の倍数のときの5秒間（H 7秒間）

ヒート H 『乱舞』の動作の終わりぎわにカット値が50以上の攻撃を受けた直後の5秒間

ヒート 『フィーラーストリーム』や『フィーラートルネード』の動作中に出現させた部位の残りHPがゼロになった直後の6秒間

ヒート 『八刀一閃』の準備動作中に片翼と正宗の両方の残りHPがゼロになった直後の6秒間

第2段階 残りHP20%以下

行動 「終焉へのカウントダウン」と表示され、『終焉の刻限』を使いつつ、バーストゲージを少しずつ減らしながらバトルエリアをせばめていく

行動 「終焉へのカウントダウン」の表示から約40秒が過ぎると、フィーラーで相手を拘束して『八刀一閃』と『真・八刀一閃』をヒットさせる（この攻撃でかならずゲームオーバーになる）

ヒート 『終焉の刻限』の動作中

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
フィーラーストリーム		魔法	――	各500	――	50	100
フィーラートルネード		魔法	――	各500	――	50	100
運命の拘束		魔法	――	⚠20	拘束	50	60
		備考 フィーラーを飛ばし、ヒットした相手にからみつかせて拘束する					
心無い天使		魔法	――	（相手の残りHP－1のダメージ）	――	70	100
八刀一閃		物理（近接）	――	⚠（30～80）×6回＋100＋200	――	70	100
真・八刀一閃		物理（近接）	――	⚠15×5回＋25（※1）	――	70	100
		備考 すれちがいざまに刀を振って切り刻む					
終焉の刻限	放射	魔法	――	各200	――	50	100
	浮上	魔法	――	各30	――	0	100
		備考 フィーラーを左右に放射しつつ横回転し、相手の足元からもフィーラーを浮上させて攻撃する					

※1……第2段階では最後の一撃が「（9999のダメージ）」

攻略のポイント　vsジェノバLife

※データはP.658～659に掲載

- ジェノバLife戦から先は、合計5体の敵との連戦となる。そのあいだは、エアリスを含む仲間全員がかならず1回はバトルメンバーとして参加するので、全員に右の表のようなマテリアをセットしておこう。なお、アクセサリは好みで選んでも構わない
- ジェノバLifeに発生したシールド状態やバリア状態を『デバリア』で解除しつつ、『ジェノバレーザー』『ジェノサイドレーザー』の攻撃範囲外(おもに敵の左右側面)から攻めるのが基本。連携アビリティなどの動作時間が長い攻撃は、「ジェノバ・マグス」の表示が出た直後が使いどころ
- 第2段階では、「プリズム圧縮開始」と表示されたら強力なアビリティや連携アビリティで攻撃してヒートさせ、『空間崩壊』の使用を阻止する
- 第3段階では、3ヵ所でそれぞれ別のバトルメンバーが戦うが、どの場所でも最初に『空間崩壊』を使ってくるので、まずはガードすること。また、敵は場所ごとに『ジェノサイドレーザー』の光線の撃ちかたを変えてくる。光線をかわすには、1番目の場所では「敵に向かって横方向へ回避」、2番目の場所では「敵に密接する」、3番目の場所では「光線のすき間に入る」と行動すればいい
- 第4段階では、ヒート状態が発生したら、敵の攻撃をかわす合間に威力かバースト値が高いアビリティなどを当てていき、ヒート状態をくり返し発生させながらバーストを狙うのが効果的

セットするオススメのマテリア

セットするメンバー	オススメのマテリア
全員	●かいふく(※2)　●そせい　●ガードきょうか ●ほのお&れいき、いかずち&かぜ、など(属性を持つ魔法を使えるもの1～数種類／※3)
なるべく複数人	●れいき+ぞくせい(※4)　●かぜ+ぞくせい(※4) ●しょうめつ　●チャクラ　●いのり ●ジャストガードきょうか ●アイテムマスター+アイテムたつじん(難易度がHARD以外の場合のみ) ●ATBれんけい、わざたつじん、など(何らかの条件でATBゲージをためられるもの)

※すべての敵を見破りたければ、クラウドと、バレットまたはティファに『みやぶる』マテリアもセットしておく
※2……できれば『はんいか』マテリアと組にする
※3……可能ならエアリスは『まほうきょうか』や『まほうついげき』マテリアと組にする
※4……防具にセットする。『れいき』は『ほのお&れいき』でも、『かぜ』は『いかずち&かぜ』でも可



⬅第2段階以降は空中に浮かぶ光球から撃たれる光線に注意。ガードか、ガード体勢をとる行動で防ごう。

攻略のポイント　vsリバース=セフィロス

※データはP.661～662に掲載

- 敵の攻撃にはガードできるものが多いので、ガード後にこちらの攻撃を当てていくのが基本(かわせそうな攻撃は回避でかわしてもOK)
- 第1段階では、敵の背後から下部を攻撃することで、遠くへ吹き飛ばされるのを防ぐ。下部を破壊した直後の上に登る場面では、「クライミングの要領で上に移動→別の場所へ飛び移ったら右前方へ進む」と行動すればOK。もたつくと、フィーラーに襲われて「最大HPの2%」のダメージを受けてしまう
- 第2段階では、敵に狙われていないキャラクターを操作し、フィーラー=バハムート改には『たたかう』を、左翼と右翼にはアビリティや魔法を当てる
- 第3段階では、光の円に入ると発生するバリアで『鬼哭』を防ぎ、出現した球を攻撃で吹き飛ばして頭胸部を破壊する。アビリティは破壊後に使うといい
- 第4段階では、コアに『たたかう』を当ててATBゲージをため、右翼と左翼をその色に応じた弱点属性の魔法で破壊後、「コア→本体」の順に攻撃する

攻略のポイント　vsセフィロス：ラストバトル

- おもにクラウドを操作して、「敵の攻撃をガード(『瞬刺』『運命の拘束』は回避)→終わりぎわのスキに『ラピッドチェイン』などを当てて小さくひるませる」と行動し、ヒートを狙いつつダメージを与えていく
- エアリスは、バトルエリアの中央付近で『閃光の魔法陣』を使い、魔法陣の上で行動させる。また、『フィーラートルネード』などの動作中に出現する片翼や正宗の部位には、エアリスの魔法攻撃を当てていく
- 『終焉の刻限』を使われたら、クラウドのリミット技やエアリスの魔法で攻撃してセフィロスを倒す



⬅セフィロスが出現させる部位には物理攻撃が効かない。エアリスの魔法を当てよう。

218

タイタン



最大HP(※1)

E 12980　N 18543
A 18543〜82845　H 71703

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.1	2.1	2.5	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
140(※2)	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 風
バースト 風

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、沈黙、睡眠、ストップ

部位

大地の守り
▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの2%(H3%)」

左手
▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの1%」、物理攻撃を軽減、弱点が「――」

特徴的な性質

第1段階　残りHP100〜61%

行動 攻撃動作を中断して別の攻撃をくり出すことが多い

行動 H 残りHPが100%の時点から第2段階に移行する

ヒート 風属性の攻撃でHPが最大値の1%減った直後の8秒間

ヒート ヒートしていないときに『ぶちかまし』『ぶんなげる』が空振りした直後の3秒間

ヒート ヒートしていないときに『マウンテンクラッシュ』の最後の一撃が空振りするかガードされた直後の3秒間

ヒート 攻撃の空振りやガードによってヒートしたときの動作の終わりぎわに、カット値が50以上の攻撃を受けた直後の10秒間(※3)

第2段階　残りHP60%以下

能力 攻撃が空振りしたり動作の終わりぎわにカット値が50以上の攻撃を受けたりしてもヒートしなくなる

行動 最初に『大地の守り』を実行し、バリア+マバリア状態になって大地の守りの部位を出現させる(以降も、大地の守りを破壊されてから約20秒が経過するたびに実行し、部位も再生する)。このバリア+マバリア状態は永続かつ解除不能だが、下記の条件のいずれかを満たすと15秒間(または、つぎに『大地の守り』を使うまで)解除される。大地の守りを破壊されるまでは、本体は無敵状態でターゲットにもならない

行動 大地の守りが破壊されない状況がつづくと『大地の怒り』を使う

行動 『岩石投げ』の準備動作中に大地の守りのHPが最大値の5%減ると、ひるんで動作を中断する

行動 『グラナイトジェイル』の準備動作中は左手の部位を出現させ、この部位が破壊されると攻撃動作を中断する。破壊された左手は、つぎに『グラナイトジェイル』を使うときに再生する

行動 H 『決闘ターゲット』で狙った相手を集中攻撃して、『ぶちかまし』など特定の攻撃が合計2回ヒットしたら準備動作なしで『グラナイトジェイル』を使い、ヒットしなかったら最後に『岩石投げ』を使う。一連の動作中はバーサク状態になる

ヒート 大地の守りを破壊された直後の20秒間

バリア+マバリア状態が解除される条件

- 「『ぶちかまし』『ぶんなげる』が空振りした直後」や「『マウンテンクラッシュ』の最後の一撃が空振りするかガードされた直後」の動作の終わりぎわに、攻撃を受けてひるむ
- 大地の守りや左手を破壊される
- 『岩石投げ』の準備動作を中断させられる

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ぶちかまし	物理(近接)	――	⚠200	――	50	60
ぶんなげる つかみ	物理(近接)	――	⚠――	拘束	50	60
ぶんなげる 投げ	物理(近接)	――	300	――	50	60
備考	左手でつかみかかり、つかんだ相手を拘束して遠くへ放り投げる。放り投げられた相手が別の相手に接触すると、そちらにも同じダメージを与える					
マウンテンクラッシュ	物理(近接)	――	25×4回+200	――	30	60
岩石投げ 岩の嵐	物理(遠隔)	――	各100(※4)	――	30	60
岩石投げ 岩石	物理(遠隔)	――	500	――	30	60
備考	周囲の広い範囲に岩の嵐を起こしつつ約2〜8秒間力をためたあと、巨大な岩石を投げつける					
グラナイトジェイル	物理(近接)	――	⚠500(※5)	拘束	30	60
大地の怒り	魔法	――	⚠500	――	30	80

※1……バトルコース「【召喚獣】タイタン」の最強レベル(Hバトルコース「【レジェンド】友情の証」)での値
※2……第2段階では「120」　※3……『ぶちかまし』が空振りして壁に激突したときも含む
※4……岩の嵐発生の瞬間は「300」　※5……H準備動作なしで使ったときは「⚠(9999のダメージ)」

219

フェニックス



最大HP(※6)

E 19081　N 27258
A 27258～86790　H 75118

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.0(※7)	2.5(※7)	2.0(※7)	1.5(※7)

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
200	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

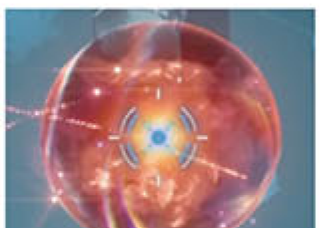
ダメージ 氷
バースト 物理、魔法、氷(※8)

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、石化危険
2回	毒

バトル中に出現させるもの

生命の炎



▼**本体とのちがい**
最大HPが「H 3414」、各種のステータス倍率が「1.0」

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～51%

行動『生命の炎』で出現させた3つの生命の炎を、『生誕の息吹』で下記のモンスターに順番に変えていく。生命の炎とモンスターの合計数に応じて、特定の強化効果が発生するほかステータス倍率も上昇する(下の表を参照)

行動 モンスターが合計3体出現していたら、『活性の炎』を使う

行動 ヒートしたあとは、各種『紅蓮・○』を使うようになる

ヒート 生命の炎とモンスターの合計数がゼロになった直後の25秒間

生命の炎から変化して出現するモンスターの候補と出現順番

❶プリン	❷ボム	❸グランドホーン
❹アークドラゴン	❺フォーミュラ	❻オーガ

※いずれも、ステータスはふつうに出現したときよりも低い

生命の炎とモンスターの合計数に応じた強化

合計数	強化効果	ステータス倍率		
		物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力、魔法防御力
3	ブレイブ+フェイス	2.5	3.0	9.99
2	ブレイブ	2.5	2.5	9.99
1	(なし)	2.0	2.5	9.99

第2段階　残りHP50%以下

行動 最初に「『転生の炎』→モンスターが合計3体になるようにデプロテ+デシェル状態で出現させる」の順で行動する(以降も、ある程度の時間が過ぎてから『活性の炎』の効果を発生させた直後に行なう)

行動『活性の炎』を定期的に使うようになるほか、その動作を中断されなかった場合は、つぎに『転生の炎』を使うまでの時間を短縮する(H『活性の炎』の準備動作中に、『紅蓮・扇』で扇状の範囲に炎を3回それぞれ異なる方向へ走らせる。炎の属性や威力は各種『紅蓮・○』のものと同じ)

行動 H 自分以外の味方の数が2体以下のときは、定期的に生命の炎を出現させる。この生命の炎はHPを持ち、『ファイア』で攻撃する

ヒート『活性の炎』の準備動作中にHPが最大値の10%減るかカット値が70の攻撃を受けた直後の10秒間

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
活性の炎		魔法	──	──	プロテス、シェル、ブレイブ(各240秒)	──	60
		備考 モンスターや生命の炎に(第2段階では自分にも)強化効果を発生させる					
紅蓮・辻		魔法	炎	各300	──	50	60
		備考 格子状の範囲に炎を走らせる					
紅蓮・暁		魔法	炎	各300	──	50	60
		備考 周囲の6方向に炎を走らせる					
炎の翼	突進	物理(近接)	炎	300	──	50	60
	炎	魔法	炎	⚠各50	──	30	60
		備考 低空を突進し、通過した地面の各所に炎を約20秒間残す					
転生の炎	攻撃	魔法	炎	500	──	70	80
	回復	魔法	──	(HPを最大値の25%回復)	──	──	60
		備考 炎で相手全員を攻撃し、自分以外の味方のHPを回復する					

※6……バトルコース「【召喚獣】フェニックス」の最強レベル(H「【レジェンド】友情の証」)での値
※7……第1段階では状況に応じて変化し(特徴的な性質を参照)、第2段階では魔法攻撃力のみ「3.0」に上がる
※8……第2段階では「氷」

220
アレクサンダー



特徴的な性質

第1段階　残りHP100～61%

- 行動 左腕と右腕の両方の部位が破壊されるまでは、本体はターゲットにならず、すべての攻撃で受けるダメージを大幅に軽減する。左腕や右腕を破壊されると、その腕を横に振る攻撃を使わなくなる
- 行動 瞬間移動で位置を変える以外の方法では移動しない
- ヒート 左腕と右腕の両方が破壊された直後の30秒間

第2段階　残りHP60%以下

- 行動 最初に左腕と右腕を再生する(H相手全員にカルマを1与える。カルマの詳細は後述)
- 行動 定期的に、光の柱を2～3本(H3～5本)出現させたり、地面に浮かび上がった光の円から爆発(威力は「▲100」)を起こしたりする。光の柱はHPを持っており、20秒以内に破壊されなかった場合は、周辺全域に届く爆発(威力は「▲100」)を起こして消滅する
- 行動 光の柱や光の円の爆発を受けた相手にカルマを1与える(カルマの付与数は3が上限で、『エスナ』などの効果で1減る)
- 行動 定期的に『聖なる審判』を使い、カルマの合計付与数に応じたダメージを与えたあと、相手全員のカルマの数をゼロにもどす(H直後に、相手全員にカルマを1与える)

バトル終了

最大HP(※1)

E 16834　N 24048
A 24048～71010　H 61460

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.2	3.2	3.5	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
130	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト ――(※2)

弱体化効果が効く回数

(弱体化効果は発生しない)

部位

左腕、右腕



▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの20%」、弱点が「――」

バトル中に出現させるもの

光の柱



▼**本体とのちがい**
最大HPが「E935 N1336 A1336～3945 H3414」、物理防御力の倍率が「1.5」、魔法防御力の倍率が「1.0」、弱点が「――」

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
フォースサークル	爆発	魔法	――	300	――	30	60
	光の針	魔法	――	▲各15	――	10	60
		備考 手元と地面の各所に光の爆発を発生させ、手元以外の爆発の位置に光の針を約20秒間残す					
地鳴らし	腕	物理(近接)	――	300	――	50	60
	衝撃波	物理(遠隔)	――	100	――	50	60
ラウンドレイ		魔法	――	各30	――	50	60
		備考 周囲をゆっくりと回転する光線を6～10方向(難易度とバトルの段階で変化)に放つ					
聖なる審判		魔法	――	▲280～847	――	70	80
		備考 約10秒間力をためたあと、光線で地面をなぎ払ってその軌道上に爆発を起こす。威力は「相手に付与されているカルマの数の合計」が多いほど高くなる					

※1……バトルコース「【召喚獣】アレキサンダー」の最強レベル(H「【レジェンド】友情の証」)での値
※2……左腕と右腕の両方が破壊されているときは「物理、魔法」

221
クジャタ



最大HP(※3)

E 53004 N 75720
A 75720〜157800 H 136578

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.5	3.5	3.5	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
200	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――(※4)
バースト ――(※4)

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、ストップ
2回	毒、石化危険
1回	睡眠

特徴的な性質

――	――

行動「属性を身にまとっていない状態(無属性モード)で約15秒間行動→炎か氷か雷の属性の結晶を出現させて突進で壊す→壊した結晶の属性を身にまとった状態(属性モード)で約30秒間行動」をくり返す。属性モードは下記の特徴を持つ

行動 属性モードの発動時に、現在のモードと「それまでに強制解除されなかったモード(時間経過で解除されたモード)」を併せて炎、氷、雷の3種類になったら、直後に『トライディザスター』を使って無属性モードにもどり、強制解除されなかったモードの種類がリセットされる

行動 残りHPが50%以下になった直後に、属性モード中かどうかにかかわらず属性の結晶を出現させて壊し、対応する属性モードになる

行動 H 一度に2種類の結晶を出現させて壊し、2種類の属性モードを同時に発動させる(このときにヒートすると、ヒートのきっかけとなった攻撃の属性を弱点とするほうのモードが強制解除される)

行動 H『獅子咆哮』を使う

ヒート 属性モード中に、弱点属性の攻撃でHPが最大値の5%減った直後の12秒間

属性モードの特徴

- 「炎属性モード」「氷属性モード」「雷属性モード」の3種類があり、壊した結晶の属性に応じて発動する
- 炎属性モードなら「炎属性のダメージを吸収し、氷属性が弱点になり、炎属性の攻撃を使用する」など、種類ごとに特徴が異なる
- ヒートまたはバーストすると強制解除される
- 強制解除されなかった場合は、『トライディザスター』を使うまで、その属性モードに対応する結晶が出現しなくなる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ワイルドインパクト	踏みつけ	物理(近接)	――	▲200	――	50	60
	衝撃波	物理(遠隔)	――	▲180	――	50	60
		備考 相手めがけて高くジャンプして踏みつけ、周囲に衝撃波も起こす					
ブレイズトレンブル		魔法	炎	▲各20	――	10	60
		備考 各所に火の粉を降らせる。火の粉が落ちた場所には、炎が約15秒間残る					
アイシクルアッパー		物理(近接)	氷	▲300	――	50	60
		備考 ツノを振り上げて目の前に巨大な氷柱を発生させる					
スパーキングホーン	雷撃	魔法	雷	▲120	スタン(5秒)	50	60
	突進	物理(近接)	雷	▲150	――	50	60
		備考 正面に電撃を放ち、ヒットしてスタンした相手に突進で追撃する					
獅子咆哮		物理(近接)	――	▲各5	デプロテ(40秒)、デシェル(40秒)、スタン(5秒)	50	60
		備考 咆哮をあげて周囲の広い範囲を攻撃する					
トライディザスター	炎	魔法	炎	233	――	70	80
	冷気	魔法	氷	233	――	70	80
	電撃	魔法	雷	233	――	70	80
		備考 炎と冷気と電撃による攻撃を、周辺全域へ同時に放つ					

※3……バトルコース「【召喚獣】クジャタ」の最強レベル(H「【レジェンド】友情の証」)での値
※4……炎属性モード中は「氷」、氷属性モード中は「炎」、雷属性モード中は「風」(H 2種類の属性モードの同時発動中は、その組み合わせに応じた「炎、氷」「氷、風」「炎、風」のいずれか)

222

バハムート改



最大HP(※1)

E 61645　N 88064
A 88064～169635　H 146821

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	2.5	3.0	2.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
250	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ——
バースト ——

弱体化効果が効く回数

(弱体化効果は発生しない)

部位

右翼、左翼



▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの2%」

特徴的な性質

——	——

- 行動 『フォームチェンジ』で「ブースターモード」と「ブレードモード」を切りかえて、モードに応じた攻撃を使う(最初はブースターモード)
- 行動 攻撃をくり出したときに、空間に粒子を出現させる(粒子のサイズや個数は攻撃ごとに異なり、一部の攻撃は粒子を出現させない)。この粒子は下記の性質を持つ
- 行動 『粒子チャージ』で吸収した粒子がある程度蓄積すると『ネオドライブモード』を発動し、『バインドスマッシュ』『ヘビーストライク改』などを使うようになる
- 行動 粒子がかなり蓄積すると『ギガドライブモード』を発動し、『インフェルノスラッシュ』『ツインキャノン』などを使うようになる
- 行動 粒子が最大まで蓄積すると『ギガフレア』を使い、粒子の蓄積量がゼロになる
- 行動 H 『ギガフレア』使用後に『ハイパードライブモード』を発動。モード中はヒート状態になるうえに粒子を出現させないが、約30秒行動すると『ギガフレア』を使う。このモードはバーストすると解除される
- 行動 『粒子チャージ』の動作中は右翼と左翼の部位を出現させ、両方破壊されるかバーストすると動作を中断する。破壊された部位は、つぎに『粒子チャージ』を使うときに再生する
- ヒート 右翼と左翼の両方を破壊された直後の8秒間
- ヒート 粒子状態の相手が使った連携アクションや連携アビリティがヒットした直後の8秒間
- ヒート H 『ハイパードライブモード』発動中

粒子の特徴

- バハムート改の『粒子チャージ』によって引き寄せられ、バハムート改のそばまで寄ると吸収される(バハムート改の粒子蓄積量が、吸収した粒子のサイズに応じたぶん増える)
- バハムート改が『ギガフレア』を使うと、すべて消える
- 接触したバトルメンバーを粒子状態(30秒)にして、持続時間がゼロになったときに「最大HPの5%」のダメージを与える
- 粒子状態が発生している相手が連携アクションか連携アビリティでバハムート改にダメージを与えると、粒子状態が解除され、その相手の周囲に存在していた粒子が消える

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
フレイムブレス		魔法	——	30	スロウ(15秒)、沈黙(15秒)	30	60
旋風斬		物理(近接)	——	30×3回+120	——	50	60
バインドスマッシュ	つかみ	物理(近接)	——	⚠5	拘束	50	60
	にぎり	物理(近接)	——	⚠10×5回	——	50	60
	投げ	物理(近接)	——	⚠5	——	50	60
	火球	魔法	——	⚠100	——	50	60
	備考	右手でつかみかかり、つかんだ相手をにぎり締めたあと地面に投げつけて火球を撃ちこむ					
ヘビーストライク改	火球	魔法	——	⚠220×2回	——	50	60
	衝撃波	魔法	——	各30	——	50	60
	備考	左右の手から火球を順番に投げる。火球は地面に当たると四方に衝撃波を走らせる					
インフェルノスラッシュ		物理(近接)	——	100×4回+150×2回	——	50	60
	備考	ブレードを光らせて横回転しながら何度も斬りつける					
ギガフレア		魔法	——	⚠1500	——	70	100

※フィーラー=バハムート改(→P.663)と同じアクションも使用する
※1……バトルコース「【召喚獣】バハムート改」の最強レベル(H「【レジェンド】友情の証」)での値

224

オーディン



最大HP(※2)

E 61797　N 88282
A 88282～145965　H 126335

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
4.0	4.0	4.0	4.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
200	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ──
バースト ──(※3)

弱体化効果が効く回数

2回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
1回	毒

※ヒート状態のときは弱体化効果が発生しないが、強制的にブレイブ＋フェイス＋デプロテ＋デシェル＋レジスト状態になる(このデプロテ＋デシェル状態は「弱体化効果が効く回数」に含まれない)

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～76%(※4)

能力 バトル中は、画面に表示されない「高揚値」が増減する(下記を参照)

行動 武器にオーラをこめてくり出す攻撃では、ヒットまたはガードした相手に腕輪をはめる(※5)。腕輪をはめた相手がアビリティか魔法で攻撃してきたら、特定の状況をのぞき『リフレクション』で反撃する

ヒート 高揚値が最大まで増えた直後の25秒間

高揚値の仕組み

- 初期状態では最大値の半分まで増えている
- 下の表の状況で増減し、増えるほど身体から発する光が強くなる
- 最大値まで増えると「戦神のいななき」と表示されてヒートする
- 初期状態よりもかなり減ると「終焉の警鐘」と表示される
- 「終焉の警鐘」と表示されるかHPが最大値の10%減ると、高揚値の最大値が一時的に下がり、ヒートしやすくなる
- ゼロまで減ると『斬鉄剣』を使う(※6)
- ヒート状態やバースト状態が解除されるか、『斬鉄剣』を使うと、値が初期状態にもどる

高揚値が増減する状況

増える	● 操作キャラクターが連携アクションである程度のダメージを与えた ● 操作キャラクターが攻撃をかわすかジャストガードした ● カット値が50以上の攻撃をヒットさせた ● 連携アビリティをヒットさせるか弱体化効果を発生させた ● リミット技か召喚獣の必殺技がヒットした ※下に記載したものほど多く増える
減る	● オーディンの攻撃がヒットした(ガードされた場合は減らない) ※時間経過でも減っていく(増えない時間がつづくほど減る量が多くなる)

第2段階　残りHP75～41%(※4)

行動 最初に『剣神モード』で武器を槍から剣に持ちかえて、剣による攻撃や『ディメンションスレイヤー』を使うようになる

第3段階　残りHP40%以下

行動 最初に『戦神モード』で剣と槍の二刀流になり、両方の武器による攻撃や『クロノスジェイル』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
槍閃	物理(近接)	──	130	──	50	60
リフレクション	物理(近接)	──	▲80	──	50	80
ディメンションスレイヤー 衝撃波	物理(近接)	──	150	──	50	80
ディメンションスレイヤー 壁	物理(近接)	──	▲50	──	90	80
ディメンションスレイヤー 光	物理(近接)	──	▲各15	スロウ(壁消滅まで／解除不能)	0	80
ディメンションスレイヤー 備考	地面を衝撃波で斬り、その軌道上に通れない壁を1分間出現させ、壁の片側全域を光で包む					
クロノスジェイル	物理(遠隔)	──	▲──	ストップ(15秒／解除不能)	70	80
斬鉄剣	物理(近接)	──	▲(9999のダメージ)	──	70	80

※2……バトルコース「【召喚獣】オーディン」の最強レベル(H「【レジェンド】友情の証」)での値　※3……ヒート中は「物理、魔法」
※4……H ある程度の時間が経過した場合も、つぎの段階に移行する
※5……腕輪の持続時間は25秒間(バトルコース「【レジェンド】友情の証」「【レジェンド】英雄の条件」では15秒間)
※6……「終焉の警鐘」の表示後にしばらくヒートまたはバーストしなかったときも使う

※攻略のポイントはP.678に掲載

218

タイタン(タイタン+バハムート改戦時)



最大HP

E 32726 N 46752
A 46752～47340 H 40973

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.5	2.7	2.5	3.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
150	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 風
バースト 風

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、毒、沈黙、睡眠、ストップ

部位

防御の鼓動



▼本体とのちがい
最大HPが「本体の最大HPの10%」
※左手と大地の守りも、タイタンが単独で出現したときと同じデータ(→P.666)で出現する

特徴的な性質

第1段階 バハムート改が倒されるまで

行動 バハムート改とともに、「大地の鼓動モード」と「シンフォニックギアモード」を交互に切りかえながら行動する。「大地の鼓動モード」はタイタンが発動させるモードで、下記の特徴を持つ

行動 「シンフォニックギアモード」では、『シンフォニックストライク』『ヘビーシンフォニックストライク』などの特定の攻撃で、4方向に衝撃波を放ちつつ粒子(→P.670)を出現させる。粒子状態の相手が使う連携アクションや連携アビリティでヒートするほか、バハムート改が『粒子チャージ』を実行しているあいだは何もしない

ヒート 防御の鼓動を破壊された直後の8秒間

ヒート 「シンフォニックギアモード」中に、粒子状態の相手が使った連携アクションや連携アビリティがヒットした直後の8秒間

「大地の鼓動モード」の特徴

- 最初に『大地の鼓動』を実行し、タイタンは防御の鼓動の部位を出現させつつバリア+マバリア状態に、バハムート改は攻撃の鼓動の部位を出現させつつブレイブ+フェイス状態になる
- タイタンとバハムート改の攻撃がヒットしたり操作キャラクター以外にガードされることを何度かくり返したりするごとに、最初は「鼓動が高まる…」、つぎは「鼓動が怒りを呼び覚ます…」と表示され、最終的にタイタンが『大地の怒り』を使う
- 『大地の怒り』を使用していない状況が長くつづくと「鼓動が暴走する!」と表示され、タイタンとバハムート改がバーサク状態になる
- 防御の鼓動か攻撃の鼓動の一方が破壊されると、もう一方も破壊される
- 「防御の鼓動が破壊される」「タイタンかバハムート改がバーストする」「『大地の怒り』を使う」のいずれかの条件を満たすと、モードが終了して発生させた強化効果も解除される。ただし、『大地の怒り』を使う以外の条件で終了した場合は、『大地の怒り』を使うまでの過程がつぎの「大地の鼓動モード」に引き継がれる

第2段階 バハムート改が倒されたあと

行動 行動パターンなどの特徴的な性質が、タイタンが単独で出現したときと同じになる(→P.666)

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
シンフォニックストライク	火球	魔法	―	▲220	―	50	60
	衝撃波	魔法	―	各30	―	50	60
	備考 火球を投げる。火球は地面に当たると四方に衝撃波を走らせる						
ヘビーシンフォニックストライク	火球	魔法	―	▲220	―	50	60
	衝撃波	魔法	―	各30	―	50	60
	備考 それぞれの相手にひとつずつ火球を投げる。火球は地面に当たると四方に衝撃波を走らせる						
大地の怒り		魔法	―	▲500	―	30	80

※攻略のポイントはP.678に掲載

222

バハムート改(タイタン＋バハムート改戦時)



最大HP

E 54544 N 77920
A 77920～78900 H 68289

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	2.5	3.0	2.5

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
200	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――
バースト ――

弱体化効果が効く回数

(弱体化効果は発生しない)

部位

攻撃の鼓動



▼本体とのちがい

最大HPが「本体の最大HPの10％」

※右翼と左翼も、バハムート改が単独で出現したときと同じデータ(→P.670)で出現する

バハムート改が倒されるまで

第1段階 タイタンが倒されるまで

行動 タイタンとともに、「大地の鼓動モード」と「シンフォニックギアモード」を交互に切りかえながら行動する。「シンフォニックギアモード」はバハムート改が発動させるモードで、下記の特徴を持つ

行動 「大地の鼓動モード」では、攻撃の鼓動の部位を出現させてブレイブ＋フェイス状態になるが、各種の攻撃で粒子を出現させず、『粒子チャージ』も行なわない

ヒート 攻撃の鼓動を破壊された直後の8秒間

ヒート 右翼と左翼の両方を破壊された直後の8秒間

ヒート 粒子状態の相手が使った連携アクションや連携アビリティがヒットした直後の8秒間

ヒート H 『ハイパードライブモード』発動中

「シンフォニックギアモード」の特徴

- 最初に『シンフォニックギア』を実行し、タイタンを「特定の攻撃を使ったときに粒子を出現させる状態」にする
- 攻撃で出現させた粒子を『粒子チャージ』で吸収し、粒子の蓄積に応じて行動を切りかえる点や、『粒子チャージ』の動作中に右翼と左翼の部位を出現させる点は、バハムート改が単独で出現したときと共通(→P.670)
- 「バハムート改かタイタンがバーストする」「『粒子チャージ』の動作中に右翼と左翼の両方を破壊される」「『ギガフレア』を使う」のいずれかの条件を満たすと、モードが終了する。ただし、『ギガフレア』を使う以外の条件で終了した場合は、粒子の蓄積状況がつぎの「シンフォニックギアモード」に引き継がれる

第2段階 タイタンが倒されたあと

行動 行動パターンなどの特徴的な性質が、バハムート改が単独で出現したときと同じになる(→P.670)

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
フレイムブレス	魔法	――	30	スロウ(15秒)、沈黙(15秒)	30	60
旋風斬	物理(近接)	――	30×3回＋120	――	50	60
バインドスマッシュ つかみ	物理(近接)	――	⚠5	拘束	50	60
バインドスマッシュ にぎり	物理(近接)	――	⚠10×5回	――	50	60
バインドスマッシュ 投げ	物理(近接)	――	⚠5	――	50	60
バインドスマッシュ 火球	魔法	――	⚠100	――	50	60
ヘビーストライク改 火球	魔法	――	⚠220×2回	――	50	60
ヘビーストライク改 衝撃波	魔法	――	各30	――	50	60
ギガフレア	魔法	――	⚠1500	――	70	100

※フィーラー＝バハムート改(→P.663)と同じアクションも使用する

※攻略のポイントはP.678に掲載

221

クジャタ(クジャタ＋フェニックス戦時)



最大HP

E 43635　N 62336
A 62336～63120　H 54631

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.5	3.5	3.5	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
130	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――(※1)
バースト ――(※1)

弱体化効果が効く回数

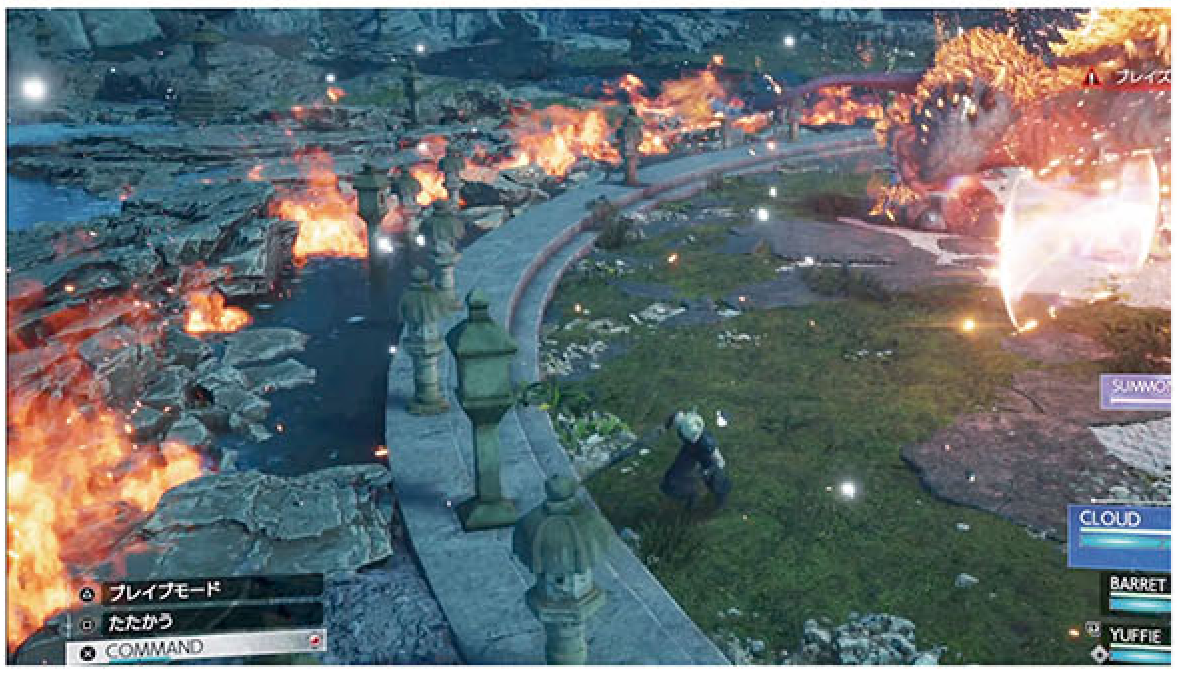
3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、ストップ
2回	毒、石化危険
1回	睡眠

特徴的な性質

第1段階　フェニックスが倒されるまで

行動 単独で出現したときと同じく(→P.669)、「無属性モードで約15秒間行動→炎か氷か雷の属性の結晶を突進で壊す→壊した結晶の属性に応じた属性モードで約30秒間行動」をくり返す。条件を満たすと『トライディザスター』を使う点や、属性モード中にヒートまたはバーストするとモードが強制解除される点も共通

ヒート 属性モード中に、弱点属性の攻撃でHPが最大値の5%減った直後の12間



⬆属性モード中は、属性に応じた「災害」がバトルエリアの外側に発生。モードを強制解除されなければ、その災害が『トライディザスター』を使うまで残りつづける。

第2段階　フェニックスが倒されたあと

行動 ヒートまたはバーストするか『トライディザスター』を使ったとき以外は、無属性モードにもどらず、属性モードを切りかえながら行動する(難易度がHARDのときをのぞく)

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ワイルドインパクト	踏みつけ	物理(近接)	――	▲200	――	50	60
	衝撃波	物理(遠隔)	――	▲180	――	50	60
ブレイズトレンブル		魔法	炎	▲各20	――	10	60
アイシクルアッパー		物理(近接)	氷	▲300	――	50	60
スパーキングホーン	雷撃	魔法	雷	▲120	スタン(5秒)	50	60
	突進	物理(近接)	雷	▲150	――	50	60
獅子咆哮		物理(近接)	――	▲各5	デプロテ(40秒)、デシェル(40秒)、スタン(5秒)	50	60
トライディザスター	炎	魔法	炎	233	――	70	80
	冷気	魔法	氷	233	――	70	80
	電撃	魔法	雷	233	――	70	80

※1……炎属性モード中は「氷」、氷属性モード中は「炎」、雷属性モード中は「風」(H 2種類の属性モードの同時発動中は、その組み合わせに応じた「炎、氷」「氷、風」「炎、風」のいずれか)



※攻略のポイントはP.678に掲載

219

フェニックス(クジャタ+フェニックス戦時)



最大HP

E 27272　N 38960
A 38960〜39450　H 34145

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.5(※2)	3.0	9.99(※2)	9.99(※2)

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
130	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ──(※3)
バースト ──(※3)

弱体化効果が効く回数

3回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、石化危険
2回	毒

特徴的な性質

第1段階 クジャタが倒されるまで

能力 すべての攻撃で受けるダメージを大幅に軽減する

行動 単独で出現したときと同じ行動を行なう(→P.667)。ただし、生命の炎は出現させず、『生誕の息吹』も実行しない

第2段階 クジャタが倒されたあと

能力 ステータス倍率が下がり、受けるダメージを大幅に軽減する状態ではなくなる

行動 最初に『転生の炎』を使い、クジャタをHPが最大値まで回復した状態で復活させる(以降も定期的に使い、クジャタが倒されていたら復活させ、倒されていなかったらHPを最大値の25%回復する)

行動 『活性の炎』や各種『紅蓮・○』などを使うようになる

ヒート 『活性の炎』の準備動作中にHPが最大値の10%減るかカット値が70の攻撃を受けた直後の10秒間



⬅フェニックスは、倒されたクジャタを『転生の炎』で何度でもよみがえらせる。

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
活性の炎		魔法	──	──	プロテス、シェル、ブレイブ(各240秒)	──	60
		備考 味方に強化効果を発生させる					
紅蓮・辻		魔法	炎	各300	──	50	60
紅蓮・暁		魔法	炎	各300	──	50	60
炎の翼	突進	物理(近接)	炎	300	──	50	60
	炎	魔法	炎	⚠各50	──	30	60
転生の炎	攻撃	魔法	炎	500	──	70	80
	回復	魔法	──	(HPを最大値の25%回復)	──	──	60

※2……第2段階では「物理攻撃力:2.0、物理防御力:2.0、魔法防御力:1.5」
※3……第2段階では「氷」



※攻略のポイントはP.678に掲載

224

オーディン(オーディン+アレクサンダー戦時)



最大HP

E 49090　N 70128
A 70128～71010　H 61460

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
4.0	4.0	4.0	4.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
200	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ──
バースト ──(※1)

弱体化効果が効く回数

2回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
1回	毒

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～76%

行動 単独で出現したときと同じく(→P.671)、画面に表示されない「高揚値」が増減することでヒートしたり『斬鉄剣』を使ったりするほか、特定の攻撃で相手に腕輪をはめて、その相手からの攻撃に『リフレクション』で反撃したりする

行動 残りHPが75%以下になると、『バニッシュ』を実行して姿を消し、アレクサンダーが倒されるか『聖なる審判』を使ったあとに再出現して第2段階に移行する(※2)

ヒート 高揚値が最大まで増えた直後の25秒間

第2段階　残りHP75～41%

行動 最初に『剣神モード』で武器を槍から剣に持ちかえて、剣による攻撃を使うようになる

行動 残りHPが40%以下になると、『バニッシュ』を実行して姿を消し、アレクサンダーが倒されるか『聖なる審判』を使ったあとに再出現して第3段階に移行する(※2)

第3段階　残りHP40%以下

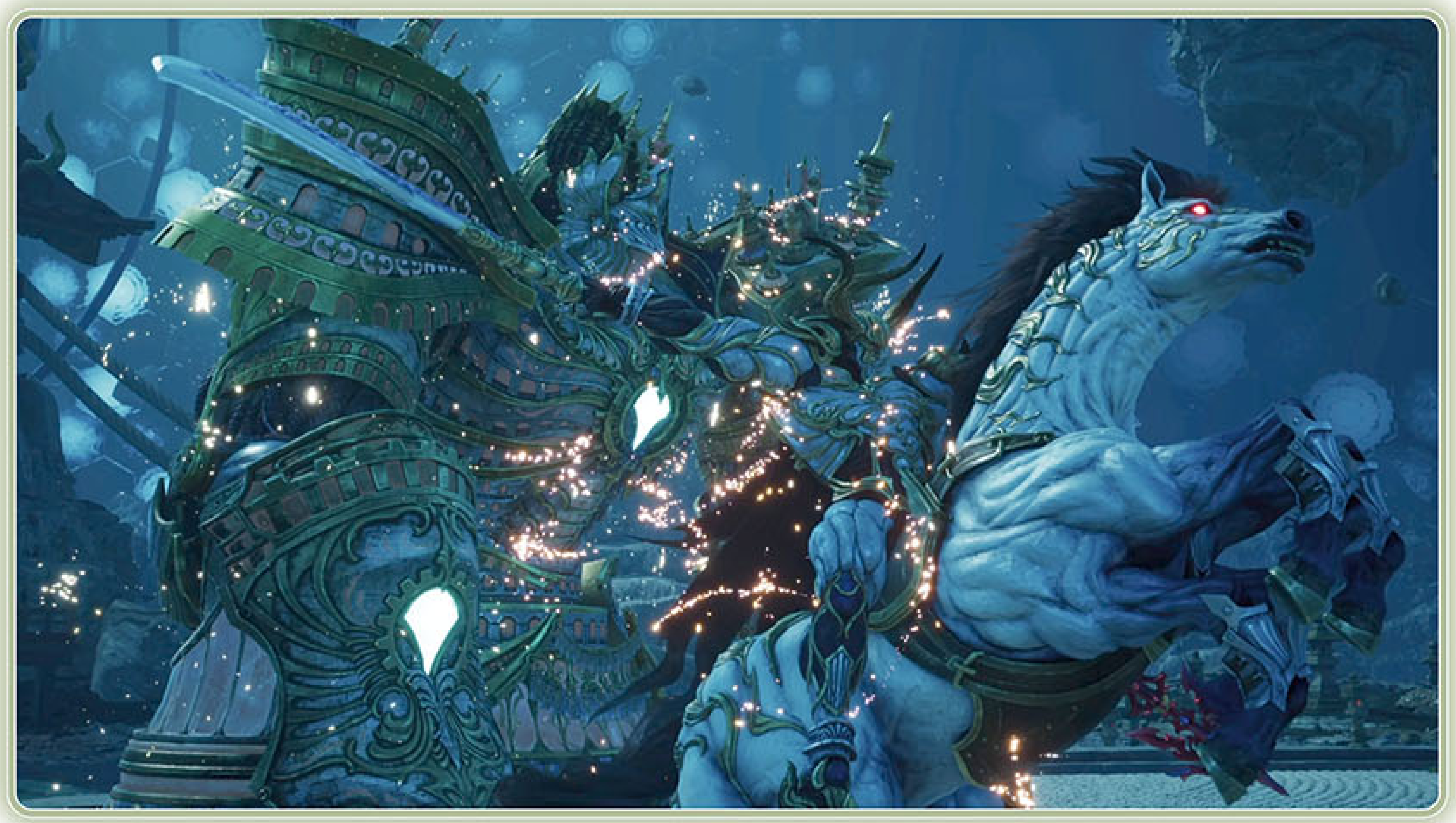
行動 最初に『戦神モード』で剣と槍の二刀流になり、両方の武器による攻撃や『クロノスジェイル』を使うようになる

バトル終了

主要アクションデータ

名前	タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
槍閃	物理(近接)	──	130	──	50	60
リフレクション	物理(近接)	──	⚠80	──	50	80
クロノスジェイル	物理(遠隔)	──	⚠──	ストップ(15秒/解除不能)	70	80
斬鉄剣	物理(近接)	──	⚠(9999のダメージ)	──	70	80

※1……ヒート中は「物理、魔法」
※2……アレクサンダーが倒されたあとは、『バニッシュ』を実行せず、すぐさまつぎの段階に移行する



※攻略のポイントはP.678に掲載

220

アレクサンダー(オーディン+アレクサンダー戦時)



最大HP

E 35454 N 50648
A 50648～51285 H 44388

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.2	3.2	3.5	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
130	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 雷
バースト ──(※3)

弱体化効果が効く回数

(弱体化効果は発生しない)

特徴的な性質

第1段階 オーディンが1回姿を消すまで

能力 左腕と右腕の両方の部位が破壊されるまでは、本体はターゲットにならず、すべての攻撃で受けるダメージを大幅に軽減する

行動 単独で出現したときの第1段階と同じ行動を行なう(→P.668)

ヒート 左腕と右腕の両方を破壊された直後の30秒間

第2段階 オーディンが2回姿を消すまで

行動 最初に相手全員にカルマを1与える

行動 単独で出現したときの第2段階と同じ行動を行ない、特定の攻撃で相手にカルマを与える(→P.668)。ただし、破壊された左腕や右腕は再生せず、『聖なる審判』は1回だけ使う

第3段階 オーディンが2回姿を消すか倒されたあと

行動 最初に相手全員にカルマを1与える

行動 定期的に『聖なる審判』を使うようになる

バトル終了

部位

左腕、右腕



▼**本体とのちがい**
最大HPが「本体の最大HPの20%」、弱点が「──」

バトル中に出現させるもの

光の柱



▼**本体とのちがい**
最大HPが「E 2182 N 3117 A 3117～3156 H 2732」、物理防御力の倍率が「1.5」、魔法防御力の倍率が「1.0」、弱点が「──」

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
フォースサークル	爆発	魔法	──	300	──	30	60
	光の針	魔法	──	⚠各15	──	10	60
地鳴らし	腕	物理(近接)	──	300	──	50	60
	衝撃波	物理(遠隔)	──	100	──	50	60
ラウンドレイ		魔法	──	各30	──	50	60
聖なる審判		魔法	──	⚠280～847	──	70	80

※3……左腕と右腕が破壊されているときは「物理、魔法」

攻略のポイント　vsタイタン+バハムート改

※データはP.672～673に掲載

- 「風属性の攻撃手段を持つバトルメンバー」と「レベルが★2以上の『バリア』と『はんいか』マテリアを組にしてセットしたバトルメンバー」を、ひとりずつ用意しておく。風属性の攻撃手段を持たせるのは、『分身の術』使用後の『エアロガ』やレベルを上げた『邪鬼退散・風』が強力なユフィが適任
- 「大地の鼓動モード」のときは、バハムート改の攻撃の鼓動に攻撃を集中し、早急に破壊することでモードを中断させる
- 「大地の鼓動モード」以外の状況では、「わざと粒子に接触して粒子状態になる→連携アクションや連携アビリティで攻撃」という方法で敵をヒートさせつつ戦い、「タイタン→バハムート改」の順で倒す。なお、バハムート改が『粒子チャージ』を実行中は、左翼と右翼の破壊を優先しても構わない
- 倒すのに時間がかかって敵が『大地の怒り』や『ギガフレア』の準備動作をはじめたら、味方全員をマバリア状態にしてダメージの軽減を図る



⬆最大HPが低くて風属性が弱点のタイタンから先に倒すといい。ただし、「大地の鼓動モード」中は、バハムート改への攻撃の鼓動の破壊を優先する。

攻略のポイント　vsクジャタ+フェニックス

※データはP.674～675に掲載

- なるべく多くのバトルメンバーに、『ほのお』(または『ほのお＆れいき』)とレベルが★2以上の『ぞくせい』マテリアを組にして防具にセットし、敵の弱点を突く目的で炎と氷と風属性の攻撃手段を持たせる。念のため、レベルが★2以上の『しょうめつ』マテリアもセットしておく
- クジャタを1回倒すまではフェニックスにほとんどダメージを与えられないので、まずはクジャタを攻撃する。属性変化中に弱点属性の攻撃を当てて、手早く変化を解除しながら戦うと倒しやすい
- クジャタを倒してフェニックスに『転生の炎』を使われたあとは、「『活性の炎』の準備動作中のフェニックスを攻撃して動作を中断させる」「属性変化中のクジャタを攻撃して変化を解除する」のふたつを優先的に行ないつつ攻める。先に倒すのは、最大HPが低いフェニックスがオススメ
- 『活性の炎』を中断させるのに失敗したら、敵に発生した各種の強化効果を『デスペル』で解除する



⬆フェニックスの攻撃のほとんどが炎属性を持つため、『ぞくせい』マテリアを利用して炎属性への耐性を上げておけば、あまりダメージを受けることなく戦える。

攻略のポイント　vsオーディン+アレクサンダー

※データはP.676～677に掲載

- アレクサンダーへの攻撃用として、雷属性の攻撃を使えるようにしておく。また、『聖なる審判』を使われる前にアレクサンダーを倒す自信がなければ、2～3人にレベルが★2以上の『ちりょう』マテリアをセットし、ひとりにレベルが2以上の『バリア』と『はんいか』マテリアを組にしてセットする
- オーディンが出現しているあいだ(とくに「終焉の警鐘」と表示された直後)は、アビリティ、魔法、連携アビリティ、リミット技でオーディンを攻撃したりオーディンに弱体化効果を発生させたりして、「高揚値」を増やしながら戦う。ATBゲージは、「アレクサンダーの左腕や右腕＞オーディン」の優先順位で『たたかう』を当ててためるといい
- オーディンの攻撃で腕輪をはめられたメンバーは、腕輪が消えるまで、味方の回復と補助のほか、アレクサンダーの部位破壊や本体への攻撃にまわる
- オーディンが姿を消しているあいだに、アレクサンダーの左腕と右腕を破壊してから本体を攻撃し、『聖なる審判』を使われる前に倒す。倒すのが間に合わなそうなら、味方に付与されたカルマの数を『エスナ』で減らしたうえで、全員をマバリア状態にしておく



⬆オーディンにアビリティなどを当てるときは、敵に狙われていないキャラクターを操作して仕掛けよう。

225

謎の剣豪



最大HP(※1)

E 9800　N 14000
A 14000～39450　H 34145

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.5	2.5	2.0	2.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
80(※2)	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ――(※3)

弱体化効果が効く回数

5回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
4回	毒
1回	睡眠

特徴的な性質

第1段階 残りHP100～61%

※「4～5つのワールドエリアで調査レポート4をクリア後(→P.687)」と、「ニブルエリアの調査レポート4の進行中(→P.400)」に出現し、それぞれ行動の内容が異なる

行動 攻撃をジャストガードされるか、『??????のポーズ！』がヒットすると、動作の終わりぎわにバランスをくずす

行動 「4～5つのエリアで調査レポート4をクリア後」のバトルでは、攻撃が空振りしたときにもバランスをくずす。また、クラウドの残りHPが25%以下のときに謎の剣豪の攻撃がヒットすると、その時点でバトルが終了する

行動 「ニブルエリアの調査レポート4の進行中」のバトルでは、『兜割り』と『かざぐるま』を最初から使うほか、攻撃を2種類まで連続してくり出す

ヒート バランスをくずしているあいだ

ヒート 『??????のポーズ！』がヒットしたときの動作終了時



←ニブルエリアのバトルで攻撃をジャストガードされると、そこで攻撃の手が止まる。

第2段階 残りHP60%以下

行動 最初に『大見得』を使う

行動 「4～5つのエリアで調査レポート4をクリア後」のバトルでは、『兜割り』と『かざぐるま』を使うようになる

行動 「ニブルエリアの調査レポート4の進行中」のバトルでは、動作が機敏になる

バトル終了

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
??????のポーズ！	踏みつけ	物理(近接)	――	▲100	拘束	50	60
	追撃	物理(近接)	――	70+200	自分にブレイブ(30秒間)	50	60
		備考 跳びかかって踏みつけ、相手を拘束して見栄を切ったあと追撃するがバランスをくずす					
大見得		物理(近接)	――	30	自分にブレイブ(永続/解除不能)	50	60
		備考 見得を切ってオーラで周囲を攻撃しつつ自分を強化する					
兜割り		物理(近接)	――	150	――	50	60
かざぐるま		物理(近接)	――	各30	――	50	60

※1……データはCHAPTER 10で出現したときのもの。CHAPTER 11以降やチャプターセレクト時はこの値よりも高くなる。また、「ニブルエリアの調査レポート4の進行中」のバトルでは「E 25177 N 35967 A 35967～74955 H 64875」になる
※2……「ニブルエリアの調査レポート4の進行中」のバトルでは「150」
※3……「ニブルエリアの調査レポート4の進行中」のバトルでは「物理、魔法」

※攻略のポイントはP.683に掲載

225

ギルガメッシュ



最大HP

E 101228　N 144612
A 144612　H 122920

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
2.7	2.7	3.0	3.2

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
180	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ 炎
バースト ——

弱体化効果が効く回数

5回	デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ
4回	毒
1回	睡眠

バトル中に出現させるもの

源氏の盾



▼本体とのちがい
最大HPが「E2812 N4017 A4017 H3414」、魔法防御力の倍率が「3.0」、弱点が「——」で、下記の特徴を持つ

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～51%(※1)

能力 バトル中に新たな武器を追加で装備して、その武器を用いる攻撃を使うようになる(下の表を参照)。装備している武器の種類が増えるほど、攻撃を連続してくり出す回数も増えていく

能力 HPがある程度減るたびに、武器がひとつ弾き飛ばされて装備から外れる(攻撃をジャストガードされるたびに、つぎの武器が弾き飛ばされるまでのHPの減少量が少なくなる)

能力 ある程度の時間が過ぎたり弱体化効果が発生したりするたびに『源氏の盾』を使用し、弱体化効果を解除したうえでプロテス＋シェル＋ブレイブ＋フェイス＋バリア＋マバリア＋レジスト状態になる(※2)。また、源氏の盾は下記のような特徴を持つ

行動 第2段階へ移行するときに、エクスカリパーを装備して『でんせつの一撃』で1のダメージを与える

ヒート 武器を弾き飛ばされた直後の20秒間

ヒート 源氏の盾を弾き飛ばされた直後の25秒間

ギルガメッシュが装備する武器

武器の名前	その武器を用いる攻撃の特徴
ギルナタ	攻撃が届く範囲が広い
ムラマサ	ヒット時に何らかの弱体化効果を発生させる
ルーンアクス	ガードできず、威力も高め
バショウセン	属性を持つ魔法攻撃を放つ
エクスカリパー	1のダメージを数千回与える
エクスカリバー	振った剣から光を放って遠くまで攻撃する

※最初はギルナタを装備しており、ある程度の時間が過ぎるごとに、上から順にバショウセンまでを装備していく(弾き飛ばされる順番や再装備する順番も同じ)。エクスカリパーとエクスカリバーの装備条件は上記と下記を参照

第2段階　残りHP50～41%(※1)

行動 ある程度の時間が過ぎるとエクスカリバーを装備する。この武器は弾き飛ばされない

行動 第3段階へ移行するときに、『剣豪の境地』で全種類の武器を装備した状態になり、武器を弾き飛ばされなくなる

ヒート 『剣豪の境地』を実行した直後の9～24秒間(実行直前に装備していた武器の数が少ないほど長くなる)

第3段階　残りHP40%以下

行動 すべての攻撃を使うようになる

行動 基本的に、HPがある程度減るたびに『究極幻想カウントダウン』を実行し、5からはじまったカウントが1まで減ると、約8秒間身構えたあと『究極幻想』を使う。カウントダウン中に「バーストする」「リミット技の最後の一撃を受ける」「召喚獣の必殺技を受ける」のいずれかの条件を満たすと、行動が中断される

ヒート 『究極幻想カウントダウン』を中断された直後の15秒間

バトル終了

源氏の盾のおもな特徴

- ギルガメッシュが魔法かリミット技で攻撃されるとHPゲージが約20秒間表示され、その最中はギルガメッシュへの攻撃が源氏の盾に当たる(『ギルガメッシュポーズ！』で相手を拘束中などの特定の状況をのぞく)
- 残りHPがゼロになるかリミット技の最後の一撃を受けると、弾き飛ばされて装備から外れる。さらに、ギルガメッシュに右のマークが表示され、これが消えると装備した状態にもどる



※1……ある程度の時間が経過した場合などでも、つぎの段階へ移行する
※2……持続時間は、バリアとマバリアは60秒、レジストは100秒、それ以外は180秒

◇ 主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ギルガメッシュポーズ！	踏みつけ	物理(近接)	―	⚠100	拘束	50	60
	追撃	物理(近接)	―	70+80+150(※3)	自分にブレイブ(30秒)、フェイス(30秒)	50	60
		備考 跳びかかって踏みつけ、相手を拘束したあと追撃する。第3段階では弱体化効果も与える(※4)					
二段突き		物理(近接)	―	75×2回	―	50	60
		備考 ギルナタで2回突く					
居合斬り		物理(近接)	―	100	いずれかの弱体化効果(※4)、「印」を付与	50	60
		備考 身構えたあと踏みこんでムラマサで斬りつけ、相手に「印」マークを付与する					
爆振り		魔法	―	70	いずれかの弱体化効果(※4)	50	60
		備考 ムラマサによる各種攻撃で相手に付与した「印」マークを爆発させる					
アックスハンマー	武器	物理(近接)	―	⚠100	―	50	60
	岩	物理(近接)	―	⚠250	―	50	60
		備考 跳びかかってルーンアクスを振り下ろし、目の前の地面から巨大な岩を隆起させる					
胡蝶の舞		魔法	風	各50	―	50	60
		備考 バショウセンをかかげ、各所に出現させた「風」マークの位置に竜巻を約10秒間発生させる					
しびれ蛍		魔法	雷	50	スタン(5秒)	50	60
		備考 バショウセンから出現させた雷球を自分の周囲にまとわせる。この雷球は、近接攻撃を仕掛けてきた相手にスタン効果を持つ電撃を放ち、ギルガメッシュのHPがある程度減ると消滅する					
へっぽこ斬り		物理(近接)	―	⚠(1のダメージ×数千回)	―	0	60
		備考 踏みこんでエクスカリパーで斬りつける。攻撃判定が1秒近く持続し、そのあいだはヒットしている相手に1のダメージを与えつづける					
ギルガメビーム		物理(遠隔)	―	150	―	50	60
		備考 エクスカリバーを正面に突き出して、剣先から光線をまっすぐ放つ					
ばーすとすらっしゅ	突進中	物理(近接)	―	各50	―	50	60
	停止	物理(近接)	―	100	―	50	60
		備考 ばすたーそーど(下記の「知識のマテリア」を参照)を構えて突進しつつ突きを放つ					
はっとういっせん		物理(近接)	―	⚠50×7回+150	―	50	60
		備考 まさむね(下記の「知識のマテリア」を参照)で8回斬りつける					
雪月風花		物理(近接)	―	⚠(1のダメージ×数千回)	(※5)	0	60
		備考 ムラマサとエクスカリパーを重ねて踏みこみつつ振り下ろし、ダメージと弱体化効果を与える					
究極幻想		物理(近接)	―	⚠(備考参照)	―	70	60
		備考 それぞれの武器を使って、「最大HPの70%(H 最大HPの80%)のダメージ」を与える					

※3……第3段階では「30×4回+(1のダメージ)×数千回+130」
※4……かなしい、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、スロウ、毒、沈黙(かなしいは永続、毒は100秒、それ以外は15秒)のいずれか
※5……ヒット中は一定間隔で「バーサク、かなしい、デプロテ、デシェル、デブレイ、デフェイ、スロウ、毒、沈黙、睡眠、ストップ、カエル、石化危険(バーサクは30秒、かなしいは永続、毒は100秒、ストップは5秒、石化危険は15秒、それ以外は40秒)のいずれか」を発生させていく

知識のマテリア 『バトルシミュレーター』ではより強いギルガメッシュが登場

チャプターセレクト時には、『バトルシミュレーター』の「【チャレンジ】異界の統率者」でもギルガメッシュと戦うことが可能。このバトルでのギルガメッシュは、ミドルオーシャンの調査レポートで現れたときよりも強くなっており、具体的には右記の点が異なるのだ。

『バトルシミュレーター』で出現したときのおもなちがい

- 左ページの武器6種類を最初から装備している
- 最初から第3段階と同じ行動を行なう。ただし、『究極幻想カウントダウン』から『究極幻想』までの一連の行動は、残りHPに関係なく定期的に実行する
- 源氏の盾にリジェネ状態(永続／解除不能)が発生する
- 残りHPが65%以下になると「ばすたーそーど」と「まさむね」を装備する(これらの武器は弾き飛ばされない)。まさむねによる攻撃が数回ヒットするかガードされると、『はっとういっせん』を使う
- 残りHPが25%以下になると『剣豪の境地』を実行し、以降は武器を弾き飛ばされなくなるほか、『剣豪の境地』でヒートしない



230

セフィロスVR

特徴的な性質

第1段階　残りHP100～51%

行動 攻撃がヒットするかガードされると、つづけて別の攻撃をくり出すことが多い(攻撃をジャストガードされた場合をのぞく)

行動 攻撃を数回行なうたびに『ヴォイドグラブ』を使う。この攻撃による拘束は、「『八刀一閃』をヒットさせる」「ヒートまたはバーストする」「第2段階に移行する」のいずれかの条件を満たすまでつづく

行動 定期的に『八刀一閃』を使う(『ヴォイドグラブ』で相手を全員拘束した直後はかならず使う)

ヒート 『ヴォイドグラブ』をジャストガードされた直後にカット値が50以上の攻撃を受けて、「『ヴォイドグラブ』をジャストガードされた回数＋直後にカット値が50以上の攻撃を受けた回数」の合計が4回以上になった直後の5秒間(回数のカウントは、『八刀一閃』を使うかヒート状態になるとリセットされる)

第2段階　残りHP50%以下

行動 『ヴォイドグラブ』を使わなくなる

行動 定期的に各種『属性チェンジ：○』を実行し(実行順は「炎→氷→雷→風」のくり返し)、その属性のモードになる。属性モード中は、対応する属性のダメージを吸収し、特定の属性が弱点になり、対応する属性の攻撃を使う

行動 ヒート状態やバースト状態のあいだは、属性モードが解除される

ヒート 弱点属性の攻撃でHPが最大値の10%減った直後の5秒間

バトル終了

最大HP

H 119506

ステータス倍率など

物理攻撃力	魔法攻撃力	物理防御力	魔法防御力
3.0	3.3	2.6	3.0

バーストゲージ	基本キープ値	経験値	AP	ギル
180	60	0	0	0

「弱点・有効」のタイプや属性

ダメージ ――(※1)
バースト ――(※1)

弱体化効果が効く回数

(弱体化効果は発生しない)

主要アクションデータ

名前		タイプ	属性	威力	特殊効果	カット値	キープ値
ヴォイドグラブ	斬撃	物理(近接)	――	30	拘束	50	60
	光弾	魔法	――	30	拘束	50	60
		備考「身構えてから近寄って斬りつける」「その場から光弾を撃つ」のどちらかの方法で攻撃して拘束する(この攻撃は、通常のガードで防がれても、防いだ相手を拘束する)					
八刀一閃		物理(近接)	――	⚠(30～80)×6回+100+200	――	70	100
		備考『ヴォイドグラブ』で拘束した相手を引き寄せたあと、8回斬りつける。だれも拘束されていない状況で使った場合は、ヒットしたら『真・八刀一閃』で追撃する					
真・八刀一閃		物理(近接)	――	⚠15×5回+25	――	70	100
インフェルノフレア	爆発	魔法	炎	各30	――	50	60
	炎	魔法	炎	各20	――	30	60
		備考 瞬間移動したあと、周囲の4ヵ所に爆発を発生させて爆発の中心から四方に炎を走らせることを2回行なう					
フィンブルヴェト		魔法	氷	各150	――	50	60
		備考 瞬間移動したあと、各所に巨大な氷塊を降らせることを2回行なう					
ケラウノスロアー		魔法	雷	各25	――	50	60
		備考 瞬間移動したあと、地面に帯状の雷を等間隔に発生させることを2回行なう					
アトラクトストーム		魔法	風	各170	――	50	60
		備考 瞬間移動したあと、巨大な竜巻を約10秒間発生させる。竜巻は、近くの相手を引き寄せる					

※1……属性モード中は、モードが炎なら「氷」、氷なら「炎」、雷なら「風」、風なら「雷」

攻略のポイント vsギルガメッシュ

※データはP.680に掲載

- ギルガメッシュ戦では、ジャストガードと『エスナ』『デスペル』が重要。そのため、レベルが★2以上の『ちりょう』『しょうめつ』『ガードきょうか』『ジャストガードきょうか』マテリアを全員に装備させておく(『ガードきょうか』は、ガードがジャストガードにならなかった場合の保険)。また、炎属性の攻撃手段も用意する
- 『バトルシミュレーター』では、バトルコース「【チャレンジ】異界の統率者」の5連戦のうちのバトル4で戦う。一連のバトルを勝ち抜くために、バトルメンバー全員に右記の準備を追加で行なっておくといい
- バトル中は、攻撃を可能なかぎりジャストガードで防ぎつつ、狙われていないメンバーがその前後に攻撃することで、敵の武器を弾き飛ばしながら戦うのが理想的。ただし、『剣豪の境地』を使われたあとは、武器を弾き飛ばせなくなるので、ジャストガードは無理に狙わなくても構わない
- 『源氏の盾』を使ったときに発生した強化効果は『デスペル』で解除する。また、余裕があれば、魔法で攻撃して源氏の盾のHPゲージを表示させたうえで残りHPをゼロにして弾き飛ばす
- 『居合斬り』などを受けて複数の弱体化効果が発生したら、早急に『エスナ』でまとめて解除する

『バトルシミュレーター』で戦う場合の追加の準備

- 『ほのお』(または『ほのお&れいき』)とレベルが★2以上の『ぞくせい』マテリアを組にして防具にセットする
- 味方全員のHPを回復する手段を持たせる
- 氷、雷、風属性のなるべく強力な攻撃手段を持たせる(バトルメンバー3人全員がこれらすべての攻撃手段を持つ必要はない)
- レベルが★2以上の『バリア』と『はんいか』マテリアを組にしてセットする(ひとりだけでOK)



⬅リミット技は極力温存し、『究極幻想カウントダウン』を中断させるために使おう。



➡『バトルシミュレーター』でのバトルでは、源氏の盾にリジェネ状態が発生するので、弾き飛ばすなら攻撃を集中したほうがいい。

攻略のポイント vsセフィロスVR

- セフィロスVRとは、『バトルシミュレーター』のバトルコース「【チャレンジ】異界の統率者」のバトル5(ギルガメッシュ戦後)で戦うので、準備は上記の「攻略のポイント」を参照
- 第1段階では、『ヴォイドグラブ』をジャストガードで防ぎながら戦う。さらに、ATBゲージに余裕があるときは、ジャストガードによってセフィロスをひるませたスキにカット値が50以上の攻撃を当てることで、ヒートを狙っていく
- 『ヴォイドグラブ』をジャストガードする自信がなければ、斬撃は敵から離れることで、光弾は向かって横方向へ回避することでかわす
- 第2段階に移行したら、弱点属性の攻撃をおもに使ってダメージを与えていく



⬅『ヴォイドグラブ』をジャストガードで防ぐことができれば、かなり倒しやすくなる。



➡『八刀一閃』の威力は高いが、狙われた味方をバリア状態にすれば耐えしのぐことは可能。

主要開発スタッフQ&A⑦



英語トランスレーター

セイビン ベン

Ben Sabin

代表作 FFVII リメイク、FFXI、ディシディアFF NT、スターオーシャン5

Q 翻訳するときに日本語から大きく変えた言葉はありますか？

A 歌の歌詞はメロディーに乗せないといけないため、どうしても直訳からは大きく変えることになりますね。とくに、コッチとソッチのラップみたいな曲では韻を踏むことも考えないといけませんから、日本語の意味や雰囲気を維持するのがますます難しくなります。

Q 言語のちがいによって、ボイスキャストの演技方針が変わることはありましたか？

A 日本語のゲームやアニメなどの演技は、英語圏のプレイヤーには大げさと思われたりハデだと感じられたりしがちなので、キャラクターのモーションも考慮しつつ、より落ち着いた芝居をしてもらっています。

Q とくに気に入っているセリフは？

A タイニーブロンコが海に不時着するときは、シドが直前の場面でくり返していた「ドーン」という言葉を叫びます。しかし英語版では、直前の場面の「ドーン」を別の言葉に変える必要があったため、不時着のシーンでも使えませんでした。そこで、シドが自分の飛行機を「タイニーブロンコ（飼い慣らされていない小さな馬）」と名付けているところから、不時着の衝撃を馬が暴れる様子にたとえて「This bronco's 'bout to buck!（ブロンコの跳ね上がりだ！）」と変更しました。日本語のセリフからはだいぶ離れていますが、意訳としては我ながら上デキだと思っています。

! 自分だけが知っている本作の秘密

開発中の一時期、炎上する過去のニブルヘイムでクラウドがケガを負いながら自分の家に近づくと、写真家フォーカスが出てきて撮影スポットの話をするというバグがありました。まわりの人が逃げまどい、クラウドも怯えている状況なので、とてもシュールな光景でしたね。



ローカライズプロデューサー

浅能衣里

Eri Asano

代表作 FFVII リメイク、FFXV、メビウスFF、新すばらしきこのせかい、ライブアライブ

Q 英語やフランス語などの言語によって、翻訳の難しさにちがいはありますか？

A 各言語それぞれに難しさはありますが、とくにボイス対応をしている英語、フランス語、ドイツ語については、どの言語のボイスに設定しても問題が発生しないよう、日本語ボイスの尺とほぼ一致させながら翻訳や収録をする必要があり、難易度が高くなります。さらに、フランス語とドイツ語では日本語のリップ（口パク）を使用しているため、尺だけでなくリップにも合わせなくてはならず、翻訳の難しさはトップクラスで、ベテラン翻訳者たちも相当苦労していました。

Q さまざまな国のレーティング基準に配慮するうえで、心がけた点や苦労した点はありますか？

A 血液描写や暴力描写などへの配慮は前作と同様ですが、今作では水着衣装のロケーションもあったため、パーティメンバーや街の人たちの露出度がレーティング基準を超えないように、各国の支社のスタッフと連携して注意深く確認を行ないました。

Q 今回の作品でもっとも見てほしいところは？

A 今作では日本国内版で選べる言語が大幅に増え、ボイスは4言語、字幕は8言語でのプレイが可能になりました！　たとえば『「踊らニャそんそん！」ってフランス語ボイスだとこうなってるんだ！』みたいに、他言語のボイスや字幕でもプレイしていただくことで楽しみかたの幅がより広がるのではないかと思います。

! 自分だけが知っている本作の秘密

ディオは英語表記だと「Dio」なのですが、このつづりはイタリア語で神を意味するため、イタリア語の表示では「Dyo」としています。ゲーム内のディオのサインも、「Dio」だとイタリア語では神の署名になってしまうので、筆記体にしてごまかしてもらいました。



シニアアシスタントプロデューサー

渡邊勇磨

Yuma Watanabe

代表作 FFVII リメイク、FFVII エバークライシス、FFXIV、メビウスFF

Q ゲーム発売前に公開されるPVやCMの制作時に気をつけていることはありますか？

A 宣伝用トレーラーの多くは制作途中の環境で撮影するため、開発初期だと仕様かバグか判断がつかないものも多く映りこみます。そのため、開発スタッフと一緒に「映っても良いものなのか」のチェックを徹底するようにしていました。トレーラー用に『Gバイク』の撮影を何度もくり返し、やっと格好いい映像が撮れたあとに「なんか画面が暗い感じがするなぁ」と気づいて担当者に確認したところ、バイクのヘッドライトが実装されていないという事実が判明して撮り直しになったこともあります。開発初期段階のトレーラー制作は、ときにデバッグの役割も担っていたりするんです。

Q 『Apex Legends』とのコラボ企画は、どのような経緯で実現したのでしょうか？

A 今回のコラボは『Apex Legends』チームから熱いアプローチをいただいたことがきっかけです。『Apex』と『FFVII』はどちらも多くのファンを持つ作品ですから、どんなコラボなら喜んでもらえるのか、この2作品のコラボにふさわしいのはどんな内容なのかを議論するところからスタートしました。『Apex』に実装されたコラボ要素の多くは、初期段階から『Apex』の開発チーム内でしっかり構想が練られており、そのイメージをブレることなく最後まで実現させる力はすばらしいと感じましたね。

! 自分だけが知っている本作の秘密

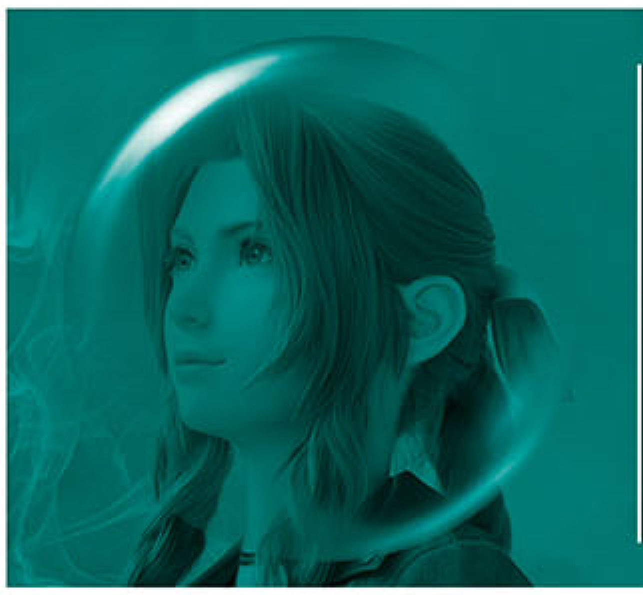
社外パートナー様とのコラボでは、事前の情報漏洩が絶対にあってはなりません。『Apex』に関してもリスク管理の観点から、企画の存在すら社内の関係者数人にしか話せませんでした。開発チームには『Apex』ファンも多いなか、コラボの発表日まで1年以上も秘密を守りつづけることが何よりも難しかったです。



SECTION 8

SECRET

シークレット



ファイナルファンタジーVII リバース アルティマニア

SECRET 50 シークレット

探索の役に立つテクニックや気づきにくい隠し要素など、知っていれば本作をさらに深く楽しめる50個のシークレットを紹介しよう。

No. 1 エンディングを迎えたあとは「PLAY LOG」を見て各要素の達成状況をチェック

▶システム

エンディング後は、メインメニューの「SYSTEM」内に「CHAPTER SELECT」や「PLAY LOG」などが追加される(→P.140)。PLAY LOGでは、ワールドエリアの探索とバトルに関する20項目(下の表を参照)の達成状況を確認できるほか、仲間たちの好感度の詳細を見ることも可能。メインストーリーを最後まで楽しんだあとは、難易度HARDでそれぞれのチャプターをやり直したり、クリアしていないサブイベントやミニゲームに挑んだりして、PLAY LOGの項目のコンプリートを目指そう。



⬆「ワールド」では物語や世界各地の探索に関する項目を、「バトル」では敵とのバトルに関する項目をチェックできる。

PLAY LOGで達成状況を確認できる項目

項目	解説
▼ワールド	
ジョニー・コレクション	『ジョニー・コレクション』の収集品を手に入れた数(全88個)
好感度MAXのキャラクター	好感度が最大(100%)まで上がったキャラクターの人数(全5人)
CHAPTER 12：デートパートナー	CHAPTER 12でデートイベントを行なったデートパートナーの数(全6組)
CHAPTER 12：好感度上級デート	CHAPTER 12で好感度が80以上の状態でデートイベントを行なった相手の数(全5人)
なんでも屋の仕事：クエストクリア	クエストをクリアした数(全36種類)
なんでも屋の仕事：クエスト最上級クリア	「クリアランクがあるクエストのなかで最上級クリアした数」と「クリアランクがないクエストをクリアした数」の合計数(全36種類)
ワールドレポート解析完了数	ワールドレポートをクリアした数(全169種類)
討伐調査：バトルミッション&エンシェントマター：ミッションモード	「各ワールドエリアの討伐レポートで達成したミッションの数」と「ジュノンエリア、コレルエリア、コスモエリアの調査レポートで達成した追加ミッションの数」の合計数(全108個)
チョコボストップ	修復したチョコボストップの数(全48ヵ所)
トレジャースポット	宝箱をすべて見つけたトレジャースポットの数(全49ヵ所)
クイーンズ・ブラッド：カード入手数	『クイーンズ・ブラッド』で入手したカードの種類(全145種類)
▼バトル	
HARDモードでクリアした章	難易度をHARDにしてクリアしたチャプターの数(全14チャプター)
エネミーレポート	エンカウントしてエネミーレポートに登録されたエネミーの数(全230種族)
『みやぶる』でみやぶったエネミー	『みやぶる』を使って見破ったエネミーの数(全230種族)
武器アビリティ熟練度MAX	熟練度が最大まで上がった武器の数(全49個)
スキルブック入手数	入手したスキルブックの数(全112個)
チャドリーバトルシミュレーター	チャドリーの『バトルシミュレーター』でクリアした「チュートリアル」以外のバトルコースの数(全56コース)
神羅屋敷バトルシミュレーター	『神羅バトルシミュレーター』でクリアしたバトルコースの数(全8コース)
ビーストバトルグラウンド	『ビーストバトルグラウンド』でクリアしたバトルコースの数(全11コース／コレルエリアのクエスト❽「地下で踊る道化」でのみ挑めるバトルコースも含む)
マッスルコロシアム	『マッスルコロシアム』でクリアしたバトルコースの数(全33コース／コレルエリアのクエスト❾「遊び人からの挑戦状」でのみ挑めるバトルコースも含む)

No. 2 マップ画面に関係する便利な機能を知っておこう

▶システム

タッチパッドボタンで開くマップ画面には、便利な機能がいくつか隠されている。ワールドエリアやロケーションのマップを切りかえたり、レポートやクエストなどの場所を確認したりしたいときには、下記で紹介している機能を利用するといい。

右スティックでマップを切りかえる

エリアマップとロケーションマップで、最大までズームアウトした状態でさらに右スティックを下へ入力すると、広い範囲のマップに切りかえられる。逆に、ワールドマップとエリアマップで、限界までズームインした状態でさらに右スティックを上へ入力すれば、せまい範囲のマップへ切りかえが可能だ。なお、エリアマップからロケーションマップに切りかえるときは、カーソルをロケーションに合わせる必要がある。

レポートやクエストの場所にカーソルを合わせる

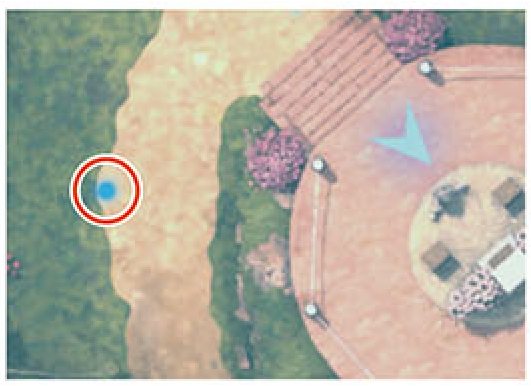
「REPORT」メニューで、場所を知りたいワールドレポートにカーソルを合わせて L2 ボタンを押すと、その位置にカーソルが合った状態でマップに切りかわる。また、フィールドにいるときに「QUEST」メニューで進行中のクエストを選んで R2 ボタンを押せば、目的地にカーソルが合った状態でマップに切りかわるのだ(目的地が判明している場合のみ)。



⬆レポートやクエストの場所をエリアマップで探す手間がはぶけるので、とても便利。

会話したい仲間の場所をマップに表示する

ロケーションマップやナビマップには、操作キャラクター以外のバトルメンバーが水色の●印で表示される。特定の仲間と会話をして好感度を上げたいときなどは、そのキャラクターをバトルメンバーに入れると、どこにいるかわかりやすくなるはずだ。



⬅会話できる仲間が、町や村のあちこちに散らばっているときに利用しよう。

No. 3 メインメニューで操作を止めるとプレイ時間のカウントも停まる

▶システム

メインメニューの左下には、ゲーム内のプレイ時間が表示されている。この表示は、時間の経過に合わせて1秒ずつ増えていくが、メインメニューを表示したまま3分間操作せずにいると、数字がグレーになってカウントが停止するのだ。



⬅3分間放っておくとプレイ時間のカウントが停まり、操作するとふたたび動きだす。

No. 4 エンシェントマターを入手してギルガメッシュの物語を見届けよう

▶シナリオ

各ワールドエリアの調査レポートを最後まで終えると、エンシェントマターが手に入ったあとに、謎の剣豪(ギルガメッシュ)のイベントが展開する。イベントの内容は、どのワールドエリアで何個目のエンシェントマターを入手したかで変わるが、基本的には下の表の流れで進んでいき、6個目を入手するとギルガメッシュ・アイランドが出現。そこを訪れてギルガメッシュを倒せば、エンシェントマターをめぐる物語が完結となって下記のことが起こる。

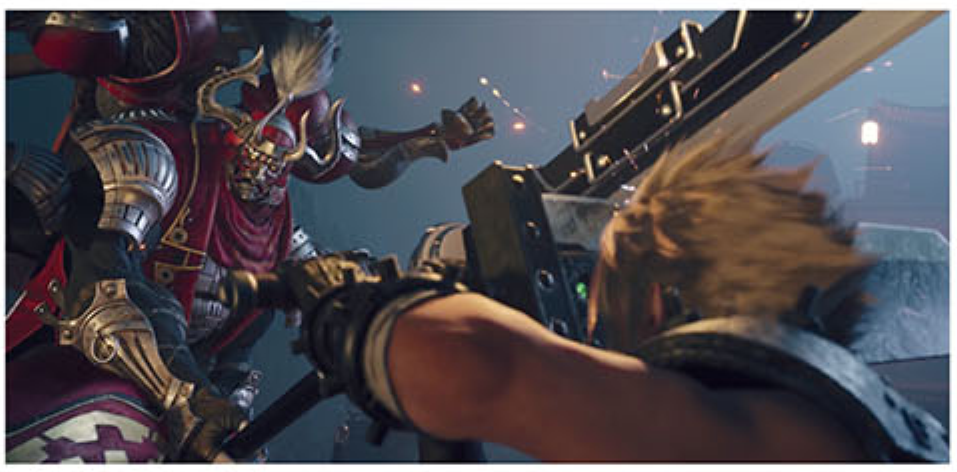
ギルガメッシュのイベントの流れ

※「入手数」はその時点で入手したエンシェントマターの数

入手数	イベントの内容
1~3個目	異次元の空間で、襲いかかってきた謎の剣豪がクラウドの強さに気づいて退散したり、侵入してきたチャドリーを謎の剣豪が追い返そうとしたりする
4個目か5個目	謎の剣豪(→P.679)とバトルになる。戦いに勝ったあとは、“源氏”を奪われたせいで記憶を失い力が出ないことを、謎の剣豪がなげく
6個目	ギルガメッシュが“源氏”を賭けた最後の勝負をクラウドに申しこみ、ミドルオーシャンにギルガメッシュ・アイランドが出現する

ギルガメッシュを倒したあとに起きること

- 召喚マテリア『ギルガメッシュ★1』が手に入る
- チャドリーの『バトルシミュレーター』に「チャレンジ」と「レジェンド」のバトルコースが追加される(→P.455)
- クラフトチップ：源氏シリーズが手に入り、源氏のアクセサリーが作成できる



⬆ギルガメッシュはエンシェントマターを「源氏」と呼び、力ずくでクラウドから奪おうとする。

No. 5 レッドXIIIが故郷で「ナナキ」にもどるとこんなところが変化する

▶シナリオ

CHAPTER 10でコスモキャニオンに到着すると、レッドXIIIが「ナナキ」という本名を明かし、本来の少年のような性格で振る舞うようになる。このあとは、レッドXIIIからナナキへの変化が、下記のようなさまざまな場面で見られるのだ。

▶メインメニューで映る姿

メインメニューでの姿が、勇ましく身構えているポーズから、行儀よくすわっているポーズになる。

コスモキャニオン到着前



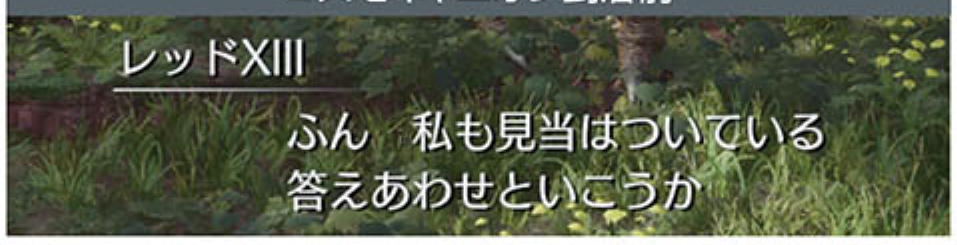
コスモキャニオン到着後



▶クエストやワールドレポートの調査などのボイス

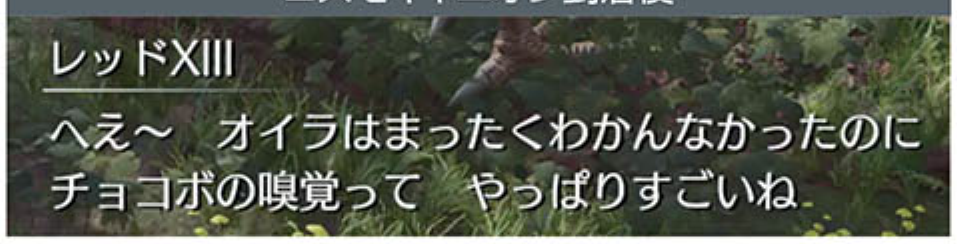
コスモキャニオン到着後は、クエストやワールドレポートの調査でのセリフ、およびバトルボイスが、年齢相応の少年っぽいしゃべりかたになる。クエストでは、下の写真のように話す内容が大きく変わるシーンもあるので、コスモキャニオン到着前にクリアしたクエストも、チャプターセレクトでクリア状況をリセットしてやり直してみるといい。

コスモキャニオン到着前



⬆グラスランドエリアのクエスト④「家畜を襲う野獣」で、チョコボが犯人のニオイを見つけたと聞き、自分もわかっていたと強がる。

コスモキャニオン到着後



⬆自分の鼻では犯人のニオイがわからなかったことを素直に認めて、チョコボの鋭い嗅覚に感心する。

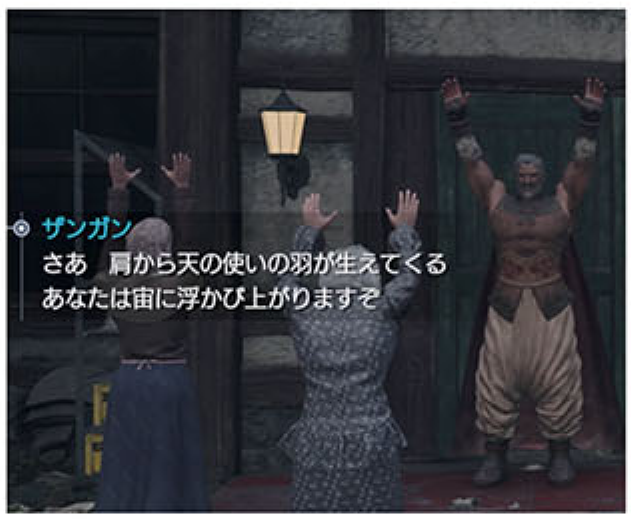
▶仲間たちからの呼ばれかた

一部のクエストのセリフやバトルボイスで、クラウドたちがレッドXIIIのことを呼ぶときに、「レッド」ではなく「ナナキ」と言うようになる。

No. 6 過去のニブルヘイムで村人たちと一緒にザンガン流長生き体操を教わろう

▶シナリオ

CHAPTER 1では、過去のニブルヘイムの奥で村人がザンガン体操をしている。宿屋でザンガンに会ったあと、給水塔かクラウドの家かティファの家でイベントシーンを見ると、ザンガンが体操の指導役になり、彼が村人たちに直接「ザンガン流長生き体操」を教えている場面が見られるのだ。



⬅ザンガンは独特の表現を交えながら、「ザンガン流長生き体操 第1～第3の型」を村人に指導する。

No. 7 ティファの家でピアノを長く演奏すると仲間たちの反応が変わる

▶シナリオ

CHAPTER 1で訪れる過去のニブルヘイムで、ティファの家の2階にあるピアノを弾いたときは、すぐに演奏をやめると仲間たちから文句を言われてしまう。しかし、弾きはじめてから1分以上過ぎたあとに演奏をやめると、クラウドがピアノを弾けることを知った仲間たちが驚きの声をあげる。



⬅ピアノの演奏という予想もしなかった特技に対して、バレットも驚きを隠せない。

No. 8 バリエーション豊かな第七歩兵連隊の掛け声を聞いてみよう

▶シナリオ

CHAPTER 4のジュノンでは、パレードに出場するために集めた第七歩兵連隊の兵士たちがクラウドのうしろをついてきて、近づいたときには彼らの掛け声が聞ける。掛け声にはいくつか種類があり、クラウドがショップなどを利用したときは特殊な内容を聞くことが可能だ(下の表を参照)。

第七歩兵連隊の特殊な掛け声が聞こえる状況

状況	隊員の掛け声
ショップを利用したあと	「お買い物はいかがでしたか!?」 「いかがでしたか!?」
宿屋で休憩したあと	「隊長がホテルからお戻りだ！」 「お疲れさまです！」
魔導書店を利用したあと	「スキルアップ、おめでとうございます！」 「おめでとうございます！」
バー(※1)に入ったあと	「祝賀会場の予約、ありがとうございます！」 「ごちそうさまです！」

※1……秘密倶楽部 グラブレセントか神羅会員制BAR スリール

No. 9 クイーンズ・ブラッド大会の受付が勝ち進むクラウドを熱狂的に応援

▶シナリオ

CHAPTER 5の連絡船 第八神羅丸で開かれるクイーンズ・ブラッド大会では、対戦に勝利するごとに受付に報告を行なう。この受付の男性は、大会が進むにつれて快進撃をつづけるクラウドのファンになり、下の写真のように応援に熱が入っていく。



⬅クラウドが第2ラウンドに勝利すると、右の頬にクラウドの顔のフェイスペイントが。



⬅第3ラウンド終了後はハチマキとたすきも身につけて、応援がさらにヒートアップする。

No. 10 不気味なホテルでびっくりするとゴールドポイントがもらえる

▶シナリオ

CHAPTER 8やCHAPTER 12では、ゴールドソーサーのゴーストスクエアにあるホテルに宿泊することになる。クラウドが泊まるトンベリルームには、下記のような仕掛けがあるが、これらをすべて調べたあとに宝箱(びっくり箱)を開けると、1回だけゴールドポイントが1GP手に入るのだ。

トンベリルームにある仕掛け

- 本棚から勝手に床へ落ちる本
- ノブが動いているドア
- テーブルの上にある揺れるランプ
- すわるとクモが落ちてくるベッド



⬆壁ぎわに置かれた宝箱はびっくり箱で、開けるとふたつの目玉が飛び出してくる。

No. 11 特定の場面でのセリフは別の場所での行動などによって変化する

▶シナリオ

メインストーリーやワールドレポートの調査などでキャラクターが会話する場面では、以前のクラウドたちの行動などに応じて、しゃべる内容が変化したりセリフが追加されたりすることがある。そのような場面をいくつかピックアップして紹介しよう。

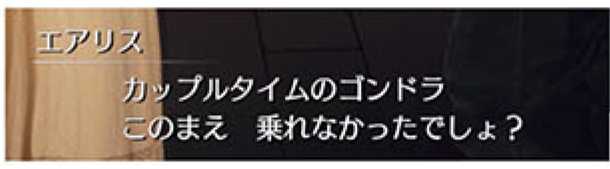
CHAPTER 12のデートパートナーとの会話

クラウドの部屋にやってきたデートパートナーが、CHAPTER 8のデートイベントと同じキャラクターだった場合、「前回は乗れなかったゴンドラに今度こそ乗ろう」という内容の会話になる。

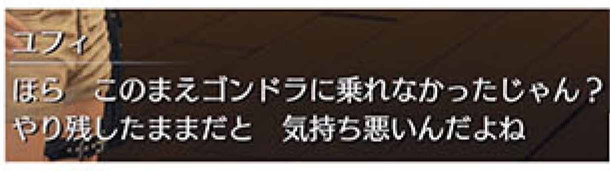




どちらのチャプターでもティファだった場合



どちらのチャプターでもエアリスだった場合



どちらのチャプターでもユフィだった場合

コスモエリアの調査レポート後の会話

コスモエリアのクエスト⑤「地中に潜むもの」を行なっていない状態だと、コスモエリアの調査レポート4をクリアしてナヨに話しかけたときに、ユフィがジージェのことを思い出してナヨにたずねる。



ニブルエリアの調査レポート3での会話

ガケの上にある廃墟で黒マントと化したブロードが現れた場面では、彼を見たユフィが「魔晄中毒？」と口にするが、それに対するクラウドの返答は、グラスランドエリアのクエスト⑤「風の吹く場所」をクリアしているかどうかによって変化する。



「風の吹く場所」をクリアしていない場合



「風の吹く場所」をクリアしていた場合

INDEX

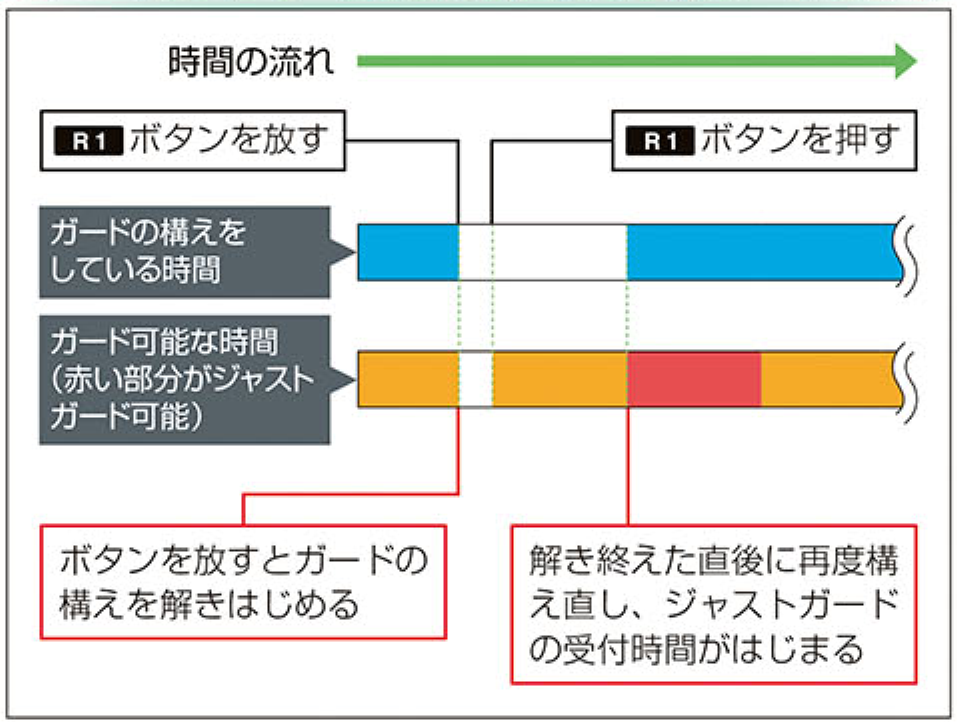
No. 12 R1ボタンの押しかたを工夫すると比較的安全にジャストガードができる
▶バトル

R1ボタンで行なうガードには下記の特徴がある。そのため、「R1ボタンを押しておき、敵の攻撃が当たる少し前に一瞬だけボタンを放してまた押す」という操作をすると、ガードの効果中にジャストガードの受付時間がはじまるので、比較的安全にジャストガードを狙える(下の図を参照)。

ガードの構えとジャストガードの仕組み

- ガードの構え中にR1ボタンを放すと、構えを解く動作を0.1～0.4秒間(キャラクターごとにちがう)行なう。そのあいだにR1ボタンを押すと、ガードの効果は即座に発生するが、構えを解く動作はつづき、終わった直後にふたたびガードの構えをとる
- ジャストガードの受付時間は、「ガードの構えの動作の開始時」にはじまり、0.17秒(『ジャストガードきょうか』マテリア装着時は0.23秒)つづく

R1ボタンを一瞬だけ放した場合のガードの流れ



No. 13 『ダイス』のサイコロを押して転がせば出た目を無理やり変えられる
▶バトル

ケット・シーの『ダイス』は、サイコロで出た目に応じてさまざまな効果が発動する武器アビリティ。じつは、投げたサイコロは操作キャラクターが押して転がせるので、出てほしくない目になったときは、すばやく押して別の目に変えてしまおう。

No. 14 発動できるアビリティや魔法がないと『ギャンブル』は「はずれ」になってしまう
▶バトル

コマンドマテリアのアビリティ『ギャンブル』を使うと、自分を含むパーティメンバーが装着しているマテリアのアビリティや魔法のいずれかが発動する(→P.124)。では、発動できるものがなかった場合はどうなるかというと……「はずれ」と表示されるだけで何も起こらないのだ。

No. 15 SUMMONゲージはしばらく放っておくと召喚獣を呼ばなくても消えてしまう
▶バトル

バトル中に出現する「SUMMONゲージ」は、召喚獣を呼び出さずに放っておいても表示されつづけるように思える。ところが、満タンになってから15分が経過するとゲージは消えてしまい、そのバトルでは再出現しなくなるので気をつけておきたい。



←出現したSUMMONゲージは20秒で満タンになったあと、さらに15分過ぎると消滅する。

No. 16 バーサク状態のときに受けるダメージはBBGバッジの効果でゼロにできることも
▶バトル

クラウドは、ブレイブモード中に『強撃』を□ボタン長押しで出すとバーサク状態になり、敵に与えるダメージを増やせる。その反面、自分が受けるダメージも増えてしまうが、そこをカバーしたいならアクセサリのBBGバッジを装備するのも手。BBGバッジの「弱体化効果の発生中、3%の確率で受けるダメージをゼロにする」という効果は、バーサクやハイバーサク状態のときにも発動するので、低確率ではあるがダメージの無効化が期待できるのだ。

No. 17 マテリアキーパーとのバトルでセフィロスたちの特殊な反撃を見よう
▶バトル

CHAPTER 1の過去のニブル山で行なうマテリアキーパーとのバトルでは、敵の『トライン』に対してクラウドが連携アクションの『カウンターシュート』を使うと、反撃するさいにセフィロスが通常の4倍の威力を持つ攻撃を放つ。また、セフィロスが『パリィ』を使って『トライン』を弾き返した直後は、『トラインカウンター』という特殊な攻撃が使用可能。この攻撃は、『パリィカウンター』とくらべて威力が4倍、ATB増加量が10倍で、タイプが「魔法」になっている。



←セフィロスが『トライン』の光弾を『パリィ』で弾き返すと、△ボタンのコマンドが『トラインカウンター』に変化。

No.18 セフィロスとの最終決戦では特殊なカメラワークに注目

▶バトル

CHAPTER 14の最後に戦うセフィロス：ラストバトルは、「終焉へのカウントダウン」を開始して40秒が過ぎると、『八刀一閃』と『真・八刀一閃』を連続で使う。これらの攻撃は、ほかの場面で使われたときとちがって回避する方法がなく、クラウドたちが倒れたあとにセフィロスの顔がアップになるという専用の演出が用意されているのだ。



⬅クラウドとエアリスを斬り捨てたあと、セフィロスが凄惨な笑みを浮かべる。

No.19 HPを減らしてピンチになりたいときは『HP・MPいれかえ』マテリアが役に立つ

▶アイテム

武器アビリティの『生命の鼓動』と『デッドリーリーパー』は、自分もしくは仲間がピンチ（HPが残り25%以下）のときに使えば、熟練度ボーナスを獲得可能だ。しかし、バトル中に敵の攻撃を受けてピンチになろうとすると、危険なうえに手間がかかってしまう。そんなときは、『HP・MPいれかえ』マテリアを利用しよう。どのキャラクターも最大MPの値は最大HPの25%以下なので、このマテリアを装着して外すだけで、すぐにピンチの状態になれる。

No.20 ホテルの2階にひっそりと現れる女性の幽霊は幸運のシンボル？

▶アイテム

ゴールドソーサーのゴーストスクエアにあるホテルには、帽子をかぶった女性の幽霊が現れることがある。幽霊は2階の奥に出現し、話しかけると一度だけ『ラッキー★1』マテリアがもらえるのだ。



⬆2階の廊下に置かれた巨大なツボのオブジェの横に、ときおり女性の幽霊の姿が……。

No.21 クラウドが摘んだ花を使って作るクリンの花飾りのちがい

▶サブイベント

グラスランドエリアのクエスト❶「丘の上に咲く花」では、高原に咲く5種類の花のうち3種類を持って帰る。このときにどの花を選ぶかによって、クリンが作る花飾りが下の写真のように変わるのだ。



黄色の花＋赤色の花＋白色の花



青色の花＋ねこじゃらし以外の2種類



ねこじゃらしを含む3種類

No.22 特定の時期になると姿を消してしまうクエスト関係者

▶サブイベント

下記のふたつのクエストでは、メインストーリーやほかのクエストの進行状況に応じて重要な人物がいなくなり、その場所では会えなくなる。ただし、残されたメッセージを聞いたり別の人と話したりすることで手順は進められるので、心配はいらない。

▶ グラスランドエリアのクエスト❸「カームの生命線」

ジュノンエリアのクエスト❹「岬の広告塔」を先に進めていると、魔晄パイプ修理工房でキリエが姿を現さず、ぬいぐるみに残されたメッセージを聞いて部品の入手や魔晄パイプの修理を行なう。その場合は、修理場所へ向かう途中で敵が現れないほか、修理場所でのバトルが1回だけになってプワゾンキャップ＋バイオラット×2が出現する。



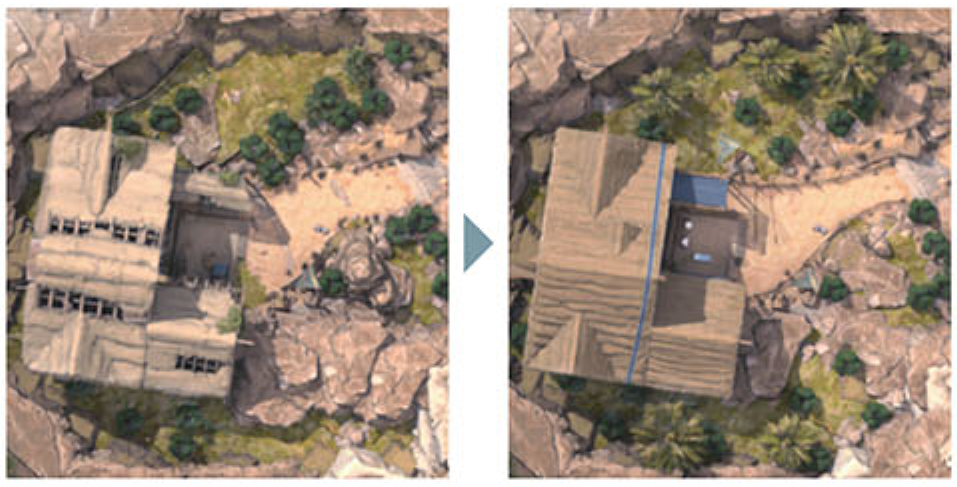
▶ グラスランドエリアのクエスト❺「風の吹く場所」

CHAPTER 11を開始したあとはカームの宿屋にブロードが不在となり、スタッフの女性から依頼を受けることになる。ちなみに、宿屋から去ったブロードは黒マントと化しており、ニブルエリアの調査レポートを進めると再会できる（→P.689）。

No. 23 生まれ変わったシーサイド・ジョニーをマップ画面でも見てみよう

▶サブイベント

コレルエリアのクエスト❶「躍進のシーサイド・ジョニー」をクリアしてリフォームが完了したら、タッチパッドボタンでマップを開いてみよう。すると、ボロボロだったシーサイド・ジョニーの建物が、マップでもキレイになっているのを確認できる。



⬆屋根に空いていた大きな穴はなくなり、建物につづく道は柵ができて整備されている。

No. 24 モンスターから助けられたピヨが北コレルでバレットのあとをついてくる

▶サブイベント

コレルエリアのクエスト❺「迷子のピヨ」では、モンスターに襲われているピヨを助けたあと、北コレルで依頼主に報告するとクリアになる。これ以降は北コレルを訪れるたびに、ピヨの一家がバレットのあとをついてくるようになるのだ。



⬅北コレルを歩きまわっていると、ピヨたちが命の恩人であるバレットの頭上へ飛んでくる。

No. 25 クラウドが撮影する3枚の写真が"赤き戦士の運命"を大きく左右する

▶サブイベント

ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」は、絵本作家ミーベのために、3つのテーマに沿った写真を撮ってくるという内容。撮影した写真は、最後にミーベが披露する赤き戦士の物語の3つの場面に影響しており、テーマに沿っていない写真だと物語の展開がおかしなものになってしまう。



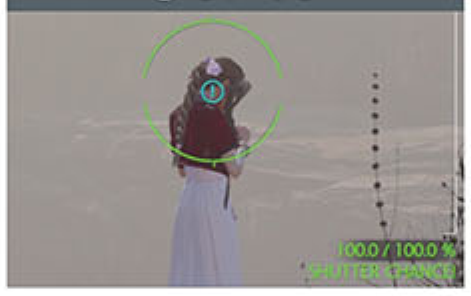
⬅テーマに沿わない写真ばかり撮ると、裏切りの罪で森を追われた赤き戦士が3人の姫に浮気を責められ、やけくそになって遠吠えをする。

No. 26 駆け星の撮影の前にエアリスのシークレットショットをコンプリート

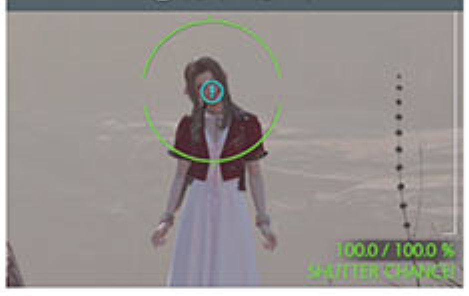
▶サブイベント

コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」では、2番目の撮影場所でカメラを構えると、エアリスのシークレットショットを撮影し、その写真をだいじなものとして入手できる。シークレットショットのポーズは4種類あり、ズーム値の下に「SHUTTER CHANCE！」と表示されたときに撮れば成功となって、つぎのポーズを撮影できるのだ（下記の番号順に撮れる）。なお、途中で失敗しても、少し待てば最初のおいのりの撮影からやり直せる。

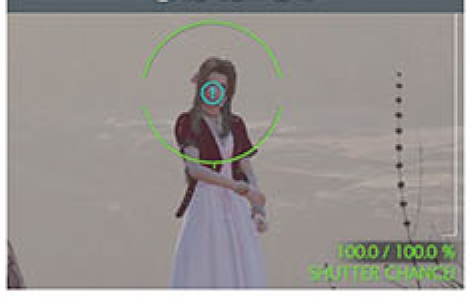
①おいのり



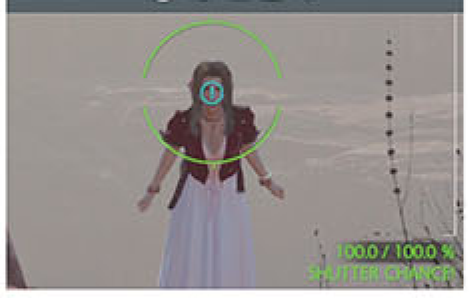
②はにかみ



③ほほえみ



④おこぎみ



No. 27 クエスト中に撮影した写真は名前が同じでもちがうものが写っている

▶サブイベント

特定のクエストでは、カメラで撮影をして写真を入手するが、これらの写真は名前が同じでも映っているものがちがう場合がある（下の表を参照）。写真はだいじなものとして手に入るので、どんなものが写っているかアイテム画面で確認してみるといい。

名前が同じで映っているものがちがう写真

名前	解説
▼ゴンガガエリアのクエスト❺「どんづまりからの脱出」で入手できる写真	
『けつい』の写真	2ヵ所あるハズレの撮影ポイントのどちらで撮ったかによってレッドXIIIのポーズが異なる
『くのう』の写真	
『たびだち』の写真	
▼コスモエリアのクエスト❷「災いの予兆」で入手できる写真	
駆け星の写真・チョコボ座	再現度が「80.0%以上」「50.0～79.9%」「49.9%以下」のそれぞれで写真の構図がちがう
駆け星の写真・モーグリ座	
駆け星の写真・バハムート座	



No.28 クエストをクリアしたあとのつづきのエピソードを見てみよう
▶サブイベント

一部のクエストは、クリアしたあとも少しだけ話がつづく。たとえば、ジュノンエリアのクエスト❷「想いのかたち」では、クリアしたあとにアンダージュノンを訪れると、その後の出来事を描いたイベントシーンを見ることができる。



⬆アンダージュノンの入口でロドナーと会話になり、息子に渡した「手切れ金」の真意が明らかに。

No.29 映える写真はおまかせ! 多彩なポーズをキメるクラウド
▶サブイベント

各地の町や村には、撮影スポット探しを依頼してくる写真家フォーカスがおり、各エリアではじめて話しかけたときにはクラウドの写真を撮影してくれる。そのさいにクラウドがとるポーズは、会話をした場所ごとに異なっているのだ。



No.30 『パイレーツ・ランページ』には特別なリザルト演出がある
▶ミニゲーム

『パイレーツ・ランページ』では、全4ラウンドの終了時にリザルト画面が表示される。このとき、海賊船ステージなら18000以上、幽霊船ステージなら30000以上のスコアを獲得していると、写真のように各種のマトが登場して花火が上がるハデな演出になるので、ぜひハイスコアを狙ってみよう。



No.31 ゴールドポイント交換所のスタッフがモンスターに変身!?
▶ミニゲーム

ゴールドーソーサーのゴーストスクエアにあるゴールドポイント交換所には、CHAPTER 11までは女性がおり、「私、数日前にゾンビに噛まれたんです……」と話している。その後、CHAPTER 12以降にゴーストスクエアを訪れてみると、受付の女性がイン＆ヤンの姿に変わってしまっているのだ。



⬅ゾンビに噛まれたせいで、女性もゾンビになってしまったのだろうか?

No.32 『3Dバトラー』のとっておきの攻略法教えます
▶ミニゲーム

『3Dバトラー』で勝利するには、相手のパンチを何度も回避する必要があるが、難易度の高い相手はパンチの種類が多いこともあり、瞬時に判別するのが難しい。どうしても勝ちたい場合は、オプションボタンでポーズをかけて画面を停止させてみるといい。



⬅ポーズをかければ、どのパンチを出そうとしているかをじっくりと確認できる。

No. 33 『チョコボレース』のゴールドカップで完全優勝を達成すると……?

▶ミニゲーム

『チョコボレース』のゴールドカップでは、3つの連続したレースで獲得ポイントの合計を競い、優勝するとクラウドがウイニングランを行なう。このゴールドカップのすべてのレースで1位を獲得して優勝すると、優勝直後に流れるウイニングランのシーンの内容が特別なものになるのだ。全レースで1位になるのは大変だが、チャレンジしてみてほしい。



⬆すべてのレースで1位だった場合は、前代未聞の快挙の達成を伝えるアナウンスのあと、チョコボたちが現れてクラウドを祝福してくれる。

No. 34 メインメニューで仲間たちの珍しい姿を見てみよう

▶バラエティ

メインメニューで表示される各キャラクターの外見は、その時点のメインストーリーでの姿が反映される。下記のようなタイミングでメインメニューを開いたときには、ふだんとは異なる仲間の姿を見ることができるので、チェックしてみよう。

仲間の姿が変わるタイミングの例

CHAPTER	時期	姿が変わる仲間
4~5	アルジュノンで水兵姿のバレットと話してから連絡船 第八神羅丸のハンモックで休むまで	バレット
5	レッドXIIIと『クイーンズ・ブラッド』で対戦してからハンモックで休むまで	レッドXIII
13	古代種の神殿でそれぞれが試練を受けているあいだ	バレット、エアリス、レッドXIII

レッドXIII (CHAPTER 5)



エアリス (CHAPTER 13)



No. 35 場所が変われば チョコボをなでる動作も変わる

▶バラエティ

チョコボストップに案内してくれるはぐれチョコボは、チョコボストップの修復後に△ボタンでなでることが可能。そのときのクラウドの動作は、ワールドエリアによって下記のちがいがある。

グラスランドエリア、ジュノンエリア



⬅右手で頭のてっぺんを7回なでる。

コレルエリア、ゴンガガエリア



⬅両手で頬をはさんで左右に揺らす。

コスモエリア、ニブルエリア



⬅頭をなでたあとにアゴをかいてやる。

No. 36 初対面のはずなのに装具品を身に着けているチョコボ

▶バラエティ

チョコボが身に着けた装具品の内容は、チャプターセレクト時にも引き継がれる。たとえば、チョコボのピコに装具品を装着させてから、CHAPTER 2でチョコボを捕まえるところまで進めてみよう。すると、ストーリー上はまだ出会っていないはずのピコが、すでに装具品を身に着けているのだ。

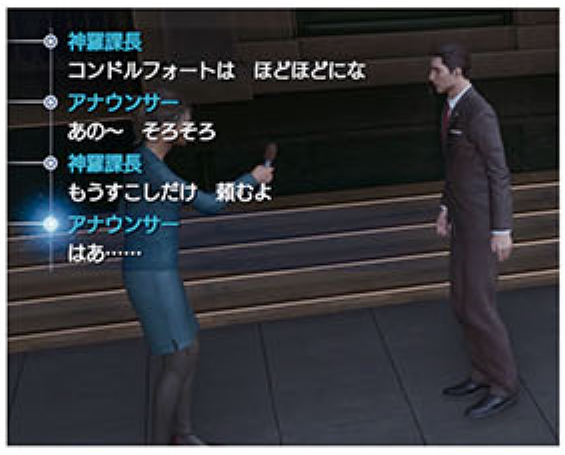


⬅イベントシーンでも、チョコボが装具品を身に着けている。

No. 37 隠れた人気キャラクター(?)神羅課長のさらなる登場シーン一覧

▶バラエティ

オリジナル版の名物キャラクターのひとり「神羅課長」は、『FFVII リメイク』に引きつづき本作でもさまざまな場所に登場し、最終的にはゴールドソーサーで「究極の遊び人」にのぼり詰める。そんな神羅課長がいる場所をまとめて紹介しよう。



CHAPTER 4

⬅アルジュノンで放送局のインタビューに答えるが、途中から娘に向かって話し出し、アナウンサーを困惑させる。



CHAPTER 6①

➡連絡船停泊場にたたずんで海を見ている。幹部の出迎えをするため出張にきているようだ。



CHAPTER 6②

⬅ヘリポートの前におり、本社からの連絡内容があてにならないことにグチをこぼす。



CHAPTER 6③

➡「ハッピーテンダーチャレンジ」のパートナーが誰も見つからず、ティファやエアリスと一緒に参加する。



CHAPTER 6④

⬅幹部の到着に遅れた痛恨のミスにヤケになり、会社を辞めてやるとコスタ・ビーチの奥で叫ぶ。



CHAPTER 13

➡休暇で訪れたゴールドソーサーでハイスコアをつぎつぎと更新し、究極の遊び人と呼ばれることに。

No. 38 まわりの状況に合わせてクラウドがさまざまな動作をする

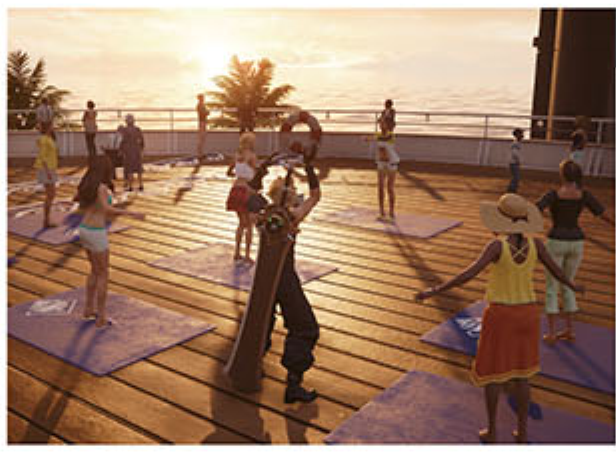
▶バラエティ

特定の場所を訪れたときは、クラウドがその場のシチュエーションに合わせたアクションを行なう。以下の場所以外にもあるので、探してみてほしい。



カーム

⬅神羅軍がカームから撤退したあとは、街の南東部で歌手アキラのコンサートが行なわれており、歌がはじまると手拍子をする。



連絡船 第八神羅丸

⬅甲板の先でヨガを行なっている集団に近づくと、クラウドもさまざまなポーズをとる。ヨガのポーズは、ボトムスウェルなどの3種類。



ニブルヘイム

⬅村のはずれで体操をしている人たちに近づくと、クラウドも同様に伸びをする(CHAPTER 1の過去のニブルヘイムでも行なう)。

No. 39 カームの画家が描く絵は時間経過で完成に向かう

▶バラエティ

カームの宿屋の裏手には、村の名物の花を描いている男性がいる。その絵は、はじめてカームを訪れた時点ではまだ下描きの段階だが、物語が進んで時間が経つと完成度も上がり、CHAPTER 12以降になると完成しているのだ。



CHAPTER 2(カーム脱出前)



CHAPTER 12以降

No.40 ロープウェイ乗り場で人々の様子を見てみよう

▶バラエティ

CHAPTER 9以降では、北コレルのロープウェイ乗り場に、ゴールドソーサーで働くスタッフたちが姿を現す。彼らに話しかけると、ゴールドソーサーの仕事内容や裏事情をうかがい知ることができる。



⬆小屋のなかには、ゴーストスクエアでホテルのフロントとして働くスタッフがいるが、ここでもロープで吊り下がっており、異様な雰囲気がただよう。

No.41 ゴールドソーサーで遊びに向かった仲間たちの行き先は?

▶バラエティ

ゴールドソーサーを訪れたときは、仲間たちが各スクエアで思い思いに楽しんでいる(メインストーリーの特定の時期をのぞく)。それぞれの行き先は、ゴールドソーサーを訪れるたびに、下の表のパターンAとBからランダムで決まるのだ。

ゴールドソーサーで仲間が向かう場所

※ケット・シーは、パーティ離脱後は現れなくなる
※レッドXIIIとユフィは、CHAPTER 12以降はワンダースクエアに現れる(→P.375)

名前	向かう場所	
	パターンA	パターンB
バレット	イベントスクエア	バトルスクエア
ティファ	スカイホイールスクエア	イベントスクエア
エアリス	スカイホイールスクエア	スピードスクエア
レッドXIII	ゴーストスクエア	チョコボスクエア
ユフィ	ワンダースクエア	ワンダースクエア
ケット・シー	パークセントラル、バトルスクエアなど	

No.42 チャドリーもゴールドソーサーをスミズミまで満喫

▶バラエティ

CHAPTER 9以降のゴールドソーサーでは、仲間たちだけでなく、チャドリーもエントランスやいずれかのスクエアのどこかで姿を見つけられる(場所はゴールドソーサーを訪れるたびに変わる)。ゴールドソーサーを楽しんでいる彼の様子を、いくつか紹介しよう。なお、ゴールドソーサーでチャドリーに話しかけても、マテリア開発や『バトルシミュレーター』などは行なえない。

エントランス



⬆サボテンダーの着ぐるみの近くにいる。このあと一緒に写真を撮ってもらうようだ。

チョコボスクエア



⬆モニターを見上げながらチョコボのデータを分析。これまでの予想はすべて的中と語る。

バトルスクエア



⬆売店で、どのぬいぐるみを買おうか悩んでいる。外見に加えて触り心地も重要とのこと。

ワンダースクエア



⬆『クイーンズ・ブラッド』の対戦の様子をながめ、自分の新デッキを試したいと話す。

No.43 ゴールドソーサーの入口で永遠の愛を誓うカップル

▶バラエティ

ゴールドソーサーの入口前の広場(ファストトラベルで移動してくる場所)などでは、いつもは集まっている人たちがダンスパーティーをしている。しかし、それらの場所を訪れたときには、数回〜十数回に1回程度の低い確率で、カップルがプロポーズをする場面に遭遇できることがあるのだ。



⬆踊る人たちに囲まれたなか、手をにぎって愛を告白するふたり。キャストもカップルを祝福する。

No.44 駆け落ちしたピアニストたちは遠く離れた地へ

▶バラエティ

CHAPTER 6でティファがピアノを弾く「ロイヤルコンサート」では、コンサートを担当するはずだったピアニストが恋人と駆け落ちして、誰にも邪魔されぬ街へと旅立った話が聞ける。彼らは、コスモキャニオンの宿屋シルドラ・インにいるので、ぜひふたりの会話を聞いてみよう。



⬆フロントの前で、ロイヤルコンサートのことを少し心配したあと、新たな住居について話し合う。

No.45 ユフィは飛行機に乗るとやっぱり乗り物酔いをする

▶バラエティ

CHAPTER 10を開始してからCHAPTER 11でニブル山に向かうまでのあいだは、タイニーブロンコでフライトして各地の空港などに移動できる。このフライトで着陸した直後の画面暗転中には、乗り物酔いしやすいユフィが具合悪そうにしている声がときどき流れるのだ。

No.46 神羅屋敷の壁に描かれた不穏な絵や文字の数々

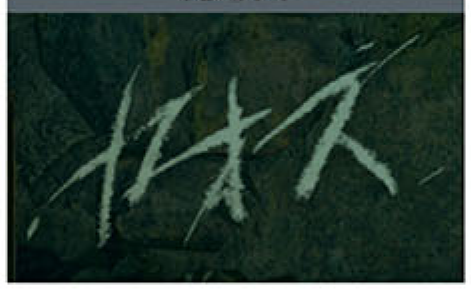
▶バラエティ

ニブルヘイムに建つ神羅屋敷の地下1階には地下洞窟があるが、その部屋の壁には、「カオス」「制御不能」といった単語や人物の絵があちこちに描かれている(下の写真を参照)。すぐ近くの棺で眠っていたヴィンセントが描いたのだろうか……？

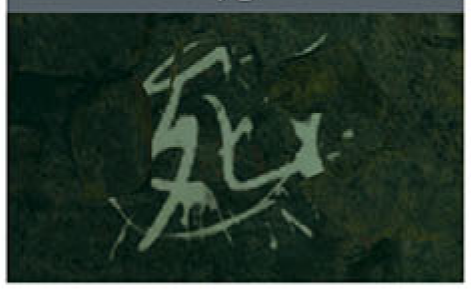
Turn Back、ルクレツィアの横顔の絵



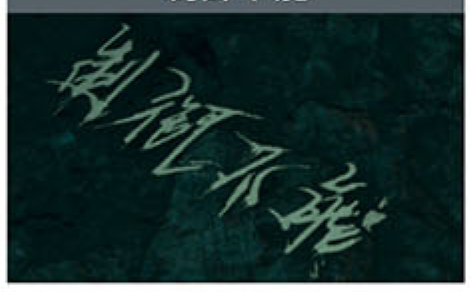
カオス



死



制御不能



眠気退散



No.47 操作キャラクターがバレットだとコントローラーの振動のしかたが変わる

▶バラエティ

メインメニューの「OPTIONS」で「ワイヤレスコントローラー振動設定」を「振動する」にしていると、宝箱を開けるときにコントローラーが軽く2回揺れる。しかし、CHAPTER 3などでバレットを操作しているあいだは、宝箱を蹴って開けるため、振動のしかたが「やや強めに1回揺れる」に変わる。

No.48 好感度を持たないケット・シーには特別な好感度アイコン?が表示される

▶バラエティ

パーティメンバーのなかでケット・シーだけは、クラウドに対する好感度(→P.702)が設定されていない。そのため、L1ボタンを押しても好感度アイコンは表示されないと思いきや……右の写真のような、ネコ型のかわいらしいアイコンが頭上に表示されるのだ。



No. 49 オリジナル版を思い起こさせる数々の要素をチェック

▶バラエティ

前作に引きつづき本作にも、オリジナル版を知っているとニヤリとできる要素が、ふんだんに盛りこまれている。それらの一部を紹介しよう。

幻のモンスターが正式に出現!?

アンダーソーサーの『ビーストバトルグラウンド』には、「テスト0」というモンスターが出現する。これは、オリジナル版のコレルプリズンで低確率で出現し、のちの『FFVIIインターナショナル』では遭遇できなくなった「テスト0（ガードハウンド）」という敵が元ネタ。縦穴を下りた先で戦えるというのも、オリジナル版で井戸の底に出現したことが由来だ。





⬅オリジナル版でダメージを受けるたびにしゃべっていた奇妙なセリフが、本作ではバトルボイスに。

チョコボが見つけたギルの金額

「チョコボでお宝探し」にて、ジュノンエリアでは「1997ギル」、グラスランドエリアでは「1131ギル」が入手可能。それらの金額は、オリジナル版の発売日である「1997年1月31日」にちなんでいる。

イリーナのパンチを避けると……

バトル中にイリーナが放つ『イリーナパンチ』を避けたときは、勢いあまった彼女がゴロゴロと転がっていく。これは、オリジナル版のアイシクルロッジにて、イリーナがくり出すパンチを避けると彼女が雪道を転げ落ちていく場面の再現。



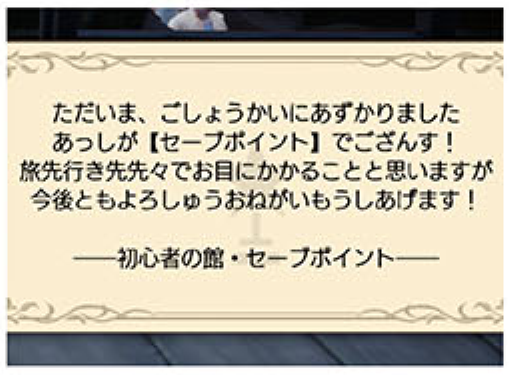
⬅ミスリルマインでは転がった先がガケの場合、そのまま転落。一時的にバトルから離脱し、しばらくすると走ってもどってくる。

アルジュノンの映画のタイトル

アルジュノンの一角には映画館があり、映画の看板が3つ掲示されている。各映画の題名は、オリジナル版のBGMの曲名である「悪夢の始まり」「涙のタンゴ」「ウェポン襲来」が英訳されたもの。

セーブクリスタルのメッセージ

『ジョニー・コレクション』の各収集品には、個性豊かなメッセージが添えられている。セーブクリスタルを確認すると読める文章は、オリジナル版の初心者の館における解説からの引用だ。

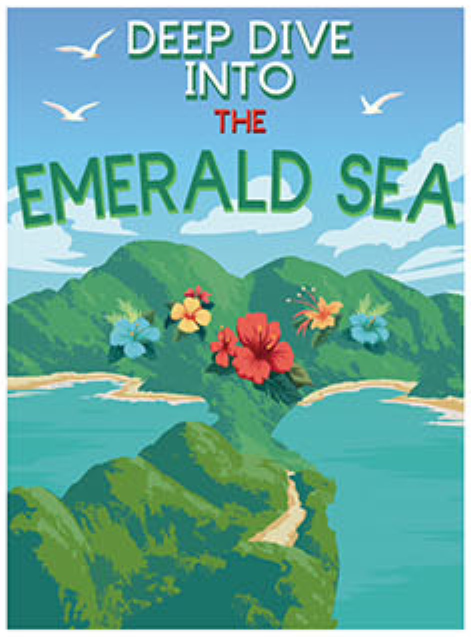


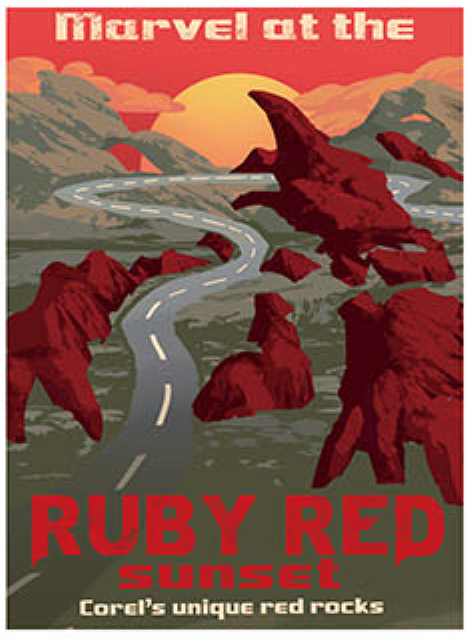


⬆オリジナル版では、人格を持ったセーブポイントが自己紹介をするという、風変わりなチュートリアルがあった。

観光地のポスターに潜むウェポン

各地に貼られたポスターのうち下記の2種類は、『FFVIIインターナショナル』に登場した2体のウェポンをモチーフにしたもの。宣伝文句に「エメラルド」や「ルビー」といった単語を含むほか、デザインもウェポンの外見を思わせる見た目になっている。









⬆左の絵に描かれた青と黄色の花は、エメラルドウェポンの目を表現。右の絵の赤い岩は、ルビーウェポンの巨体を表している。

No.50 コンピレーション作品を連想させる要素も盛りだくさん

▶バラエティ

『FFVII』には「コンピレーション オブ FFVII」と称される多数の関連作品が存在しており、本作にはそれらに由来する演出やデザインも多く見受けられる。以下で紹介するのは、そうした要素のほんの一部なので、ほかのものもぜひ探してみてほしい。

落ち着きのない子犬

CHAPTER 1のマテリアキーパーとの戦いの最中に、息が上がっていることを指摘されたクラウドが「楽しくてね」と軽口をたたき、それに対してセフィロスは「子犬か」と苦笑をもらす。「子犬」というのは、『クライシス コア -FFVII-』におけるザックスのあだ名で、ザックスの先輩でありセフィロスの親友でもあったアンジールが、落ち着きのない後輩を「子犬のザックス」と呼んでいた。

クライシス コア -FFVII-



⬆ザックスの騒々しい子犬っぷりは広く知られていて、アンジールの母親や親友のあいだでは常識。

ビーチパラソルで戦うソルジャー

CHAPTER 6でクラウドは、ビーチに敵が現れたさいに、ビーチパラソルを剣がわりにして戦う。『クライシス コア -FFVII-』では、コスタ・デル・ソルで休暇中だったザックスが、同じようにビーチパラソルで戦う場面があった。



クライシス コア -FFVII-



⬅⬆ソルジャーたるもの、とっさにビーチパラソルで戦うことくらい、できて当たり前？

幼いナナキの隣には

コスモキャニオンの貴重品倉庫には、幼少期のレッドXIIIとその家族を描いた肖像画が数点飾られており、そのうちの1枚にレッドXIIIと同じ一族で同年代のメスの姿が描かれている。彼女は『ビフォア クライシス -FFVII-』で登場したディネというキャラクターで、レッドXIIIの幼なじみの少女なのだ。



ヴィンセントの棺のマーク

神羅屋敷の地下で眠るヴィンセントの棺は、三つ首の犬を模した意匠が特徴的（下の写真を参照）。このマークは、『ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-』で彼が使う銃「ケルベロス」についていたレリーフと同じものになっている。

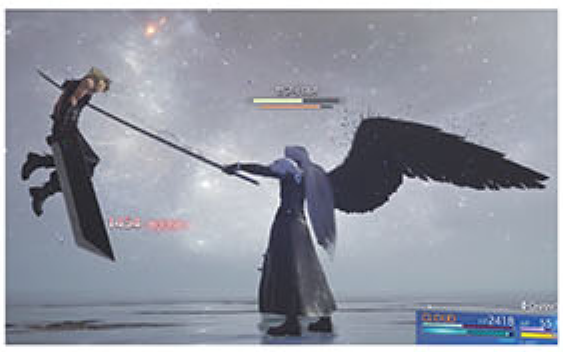


ダージュ オブ ケルベロス -FFVII-



映像作品を彷彿とさせるシーン

本作のバトル中のモーションやイベントシーンには、『FFVII アドベントチルドレン（以下、FFVII AC）』を連想させるものが少なくない。なかでも印象的なふたつの例を紹介しよう。



⬅ラストバトルでセフィロスが使う『瞬刺』の攻撃動作は、『FFVII AC コンプリート』でクラウドを刺したときと同じ動き。



➡真っ白な世界でクラウドとエアリスが背中合わせで立つ構図は、『FFVII AC』でクラウドが忘らるる都へ向かう途中の場面を思わせる。



Trophy List

トロフィーリスト

本作で獲得できるトロフィーは、プラチナを含めて全部で61個。バトルだけでなくサブイベントやミニゲームも極めて、トロフィーのコンプリートを目指してほしい。

※**赤色の太字**は、獲得するか隠し情報を表示するまでトロフィーの名前と条件が表示されない「隠しトロフィー」であることを示す

アイコン	名前と条件
	プラチナ 星への祈り 条件 ほかのすべてのトロフィーを獲得する
01	ブロンズ **墜ちた英雄** 条件 CHAPTER 1をクリアする
02	ブロンズ **本当のはじまり** 条件 CHAPTER 2をクリアする
03	ブロンズ **黒マントを追って** 条件 CHAPTER 3をクリアする
04	ブロンズ **社長賞受賞** 条件 CHAPTER 4をクリアする
05	ブロンズ **ジェノバの再臨** 条件 CHAPTER 5をクリアする
06	ブロンズ **ひとときのバカンス** 条件 CHAPTER 6をクリアする
07	ブロンズ **魔晄の代償** 条件 CHAPTER 7をクリアする
08	ブロンズ **楽園からの脱出** 条件 CHAPTER 8をクリアする
09	ブロンズ **星の嗚き声** 条件 CHAPTER 9をクリアする
10	ブロンズ **星降る渓谷** 条件 CHAPTER 10をクリアする
11	ブロンズ **劣化するソルジャー** 条件 CHAPTER 11をクリアする
12	ブロンズ **思い出のデート** 条件 CHAPTER 12をクリアする

アイコン	名前と条件
13	ブロンズ **約束の時** 条件 CHAPTER 13をクリアする
14	ブロンズ **リユニオン** 条件 CHAPTER 14をクリアする
	ブロンズ クラウドの出番 条件 はじめてバトルに勝利する
	ブロンズ 弱点への一撃 条件 敵に弱点属性の攻撃を当てる
	ブロンズ 拘束への一撃 条件 敵に拘束された仲間を救出する
	ブロンズ バーストの一撃 条件 敵をバーストさせる
	ブロンズ リミットブレイクの一撃 条件 リミット技を使用する
	ブロンズ みならい召喚士 条件 召喚獣を呼び出す
	ブロンズ 連携アクションの一撃 条件 連携アクションを使用する
	ブロンズ 連携アビリティの一撃 条件 連携アビリティを使用する
	ブロンズ なんでも屋リバース 条件 『なんでも屋の仕事』でいずれかのクエストをクリアする
	ブロンズ 武器アビリティ初心者 条件 いずれかの武器アビリティの熟練度を最大まで上げて習得する
	ブロンズ マテリア初心者 条件 いずれかのマテリアのレベルを上げる

アイコン	名前と条件
	ブロンズ カードバウト初心者 条件 『クイーンズ・ブラッド』でクラウドのバウターランクを2に上げる
	ブロンズ トレジャーハンター初心者 条件 いずれかのトレジャースポットですべての宝箱を開ける
	ブロンズ チョコボストップ修理人 条件 チョコボストップを3ヵ所修復する
	ブロンズ チョコボでお宝探し 条件 ウサギが埋めたお宝をチョコボで2個発見する
	ブロンズ はじめての召喚マテリア 条件 『バトルシミュレーター』でいずれかの召喚獣に勝利して召喚マテリアを入手する
	ブロンズ ワールドレポートの入門者 条件 ワールドレポートの調査依頼を5個クリアする
	ブロンズ ワールドレポートの研究者 条件 ワールドレポートの調査依頼を50個クリアする
	ブロンズ ワールドレポートの探究者 条件 いずれかのエリアのワールドレポートをコンプリートする
	ブロンズ **ベグカンパニーの発起人** 条件 グラスランドエリアの調査レポートをすべてクリアして盗賊団のエンシェントマターを入手する
	ブロンズ **コンドルフォートの名将** 条件 ジュノンエリアの調査レポートをすべてクリアして隊長さんのエンシェントマターを入手する
	ブロンズ **サボテンダー千本ノッカー** 条件 コレルエリアの調査レポートをすべてクリアしてキッドGのエンシェントマターを入手する
	ブロンズ **タークスミッション優秀者** 条件 ゴンガガエリアの調査レポートをすべてクリアしてタークスのエンシェントマターを入手する
	ブロンズ **星の泉のガンビットマスター** 条件 コスモエリアの調査レポートをすべてクリアして星の泉のエンシェントマターを入手する
	ブロンズ **黒マントの観察者** 条件 ニブルエリアの調査レポートをすべてクリアして黒マントのエンシェントマターを入手する
	シルバー **伝説の剣豪** 条件 ミドルオーシャンの調査レポート1でギルガメッシュに勝利する
	ブロンズ モーグリ大好きソルジャー 条件 『モーグリ・コープ』でいたずらレベル7をクリアする
	シルバー マテリア開発コンプリート 条件 チャドリーのマテリア開発ですべてのマテリアを入手する
	ブロンズ **第七歩兵連隊全員集合** 条件 『ルーファウス社長就任パレード』ですべての部隊を集める

アイコン	名前と条件
	ブロンズ **最優秀パフォーマンス賞受賞** 条件 『ルーファウス社長就任パレード』で最優秀パフォーマンス賞を受賞する
	ブロンズ **クイーンズ・ブラッド完全優勝** 条件 CHAPTER 5のクイーンズ・ブラッド大会で優勝したあと、レッドXIIIとの対戦に勝利する
	ブロンズ **LOVELESS最優秀主演賞** 条件 『LOVELESS』でSランク以上を獲得する
	ブロンズ **いちばん星ジョニー** 条件 『ジョニー・コレクション』で収集品を10個入手する
	ブロンズ **みつ星ジョニー** 条件 『ジョニー・コレクション』で収集品を30個入手する
	シルバー **いつつ星ジョニー** 条件 『ジョニー・コレクション』で収集品を60個入手する
	ゴールド **ななつ星ジョニー** 条件 『ジョニー・コレクション』で収集品をすべて入手してジョニーに報告する
	ブロンズ **3Dバトラーの英雄** 条件 『3Dバトラー』でセフィロスに勝利する
	ブロンズ ピアノマエストロ 条件 『ピアノ演奏』で「闘う者達」と「片翼の天使」以外の6曲でAランク以上を獲得して景品をもらう
	ブロンズ **コロシアムチャンピオン** 条件 『マッスルコロシアム』ですべてのバトルコースをクリアする
	ブロンズ **チョコボレーサー殿堂入り** 条件 『チョコボレース』ですべてのレースで優勝する
	ブロンズ **究極のなんでも屋** 条件 『なんでも屋の仕事』ですべてのクエストをクリアする
	ブロンズ レベルマスター 条件 いずれかのキャラクターのレベルを上限の70まで上げる
	ブロンズ バーストマスター 条件 バースト状態によるダメージ倍率を300%以上にする
	ブロンズ アビリティマスター 条件 キャラクター全員の武器アビリティ、スキルツリーのアビリティ、リミット技をすべて習得する
	シルバー すべてを超えし者 条件 難易度をHARDにしてすべてのチャプターをクリアする
	シルバー チャドリーオーバーフロー 条件 チャドリーの『バトルシミュレーター』ですべてのバトルコースをクリアする

好感度の仕組み

オリジナル版にも存在していた「好感度」は、今作では大幅にボリュームアップしている。その仕組みのすべてを解き明かしていこう。

ほとんどの仲間はクラウドへの好感度を持つ

パーティに加わるキャラクターのうち、バレット、ティファ、エアリス、レッドⅩⅢ、ユフィの5人は、クラウドに対する「好感度」を持つ。好感度には下記の特徴があるほか、エンディング後にチャプターセレクトを行なえば、メインメニューの「SYSTEM→PLAY LOG」で各キャラクターの好感度の上がり具合を確認可能だ。

好感度の特徴

- 値の範囲は0～110で、7段階のランクがある
- 数値は画面に表示されないが、L1ボタンを押すと表示される「好感度アイコン」でランクとおおまかな値がわかる（右上の表を参照）
- 「PLAY LOG」では、最大値（110）に対する割合（%）が表示される

好感度ランクとアイコンの対応

好感度ランク	好感度	アイコン
1	0～9 （0～8%）	
2	10～19 （9～17%）	
3	20～34 （18～30%）	
4	35～49 （31～44%）	
5	50～79 （45～71%）	
6	80～109 （72～99%）	
7	110 （100%）	



⬅「PLAY LOG」を見れば、好感度を上げるために何をすればよいかが推測できる。

好感度はイベントやクラウドとの会話などで上がる

好感度は、クラウドと各キャラクターが関係する下記の要素で上がっていく。具体的な条件や上昇量はP.704～708に掲載しているリストのとおりで、会話の返答をはじめとしたプレイ中の選択によって上昇量が変わるケースが多い。

好感度に影響する要素

- 会話の選択肢
- クエストのクリア状況
- 連携アクションや連携アビリティの使用状況
- イベントやミニゲームの結果



⬆チャプターセレクト時は、選んだことがある選択肢に★が表示される（★が多いほど好感度が大きく上がる）。

好感度の上昇についての補足

- 連携アクションや連携アビリティのうち、好感度に影響するのはクラウドが参加するもののみ（それぞれのコマンドをはじめて使ったときに、クラウドと連携した相手の好感度が上がる）
- チャプターセレクトで会話やクエストなどをやり直した場合は、以前よりも上昇量が高い結果になったときにかぎり、その値に更新される（やり直すことによって、好感度が下がったり何度も上がったりはしない）



⬅使ったことがない連携アクションや連携アビリティは、名前の左上に黄色い点が表示されるので、それらを優先的に使っていこう。

デートの相手などは好感度によって決まる

好感度は、下記①～④の要素に影響をおよぼす。CHAPTER 8と12でのデートパートナーが誰になるかが最大の要素だが、それ以外にも影響する部分があるのだ。ちなみに、ふたり以上の好感度が最大に達しているなどの理由で、好感度が同じキャラクターが複数いた場合は、左下の優先度で対象者が決まる。また、チャプターセレクト時は、好感度に関係なく①～②の内容を設定可能(下記を参照)。

好感度が同じ場合の優先度

- クラウドと一緒にバトルに参加したのがもっとも最近のキャラクターが優先(クラウドが参加していなかったバトルは関係しない)
- 上記の該当者がふたりいる場合は、メインメニューの「BATTLE SETTINGS→パーティメンバー変更」で左側にいるキャラクターが優先

チャプターセレクト時に行なえることと注意点

- メインメニューの「SYSTEM→EXTRA OPTIONS」で、デートパートナーの選択や、デートイベントの結末を好感度ランクに応じて変化させるかどうかの設定ができる。デートパートナーの選択は好感度よりも優先されるが、選べるのは好感度ランクが5以上の仲間のみ
- 上記の設定は、CHAPTER 8や12でホーンテッドホテルで休む前に行なっておく必要がある

好感度の影響❶ CHAPTER 8のデートパートナー

CHAPTER 8の「ベッドで休もう」で休んだあとは(→P.220)、好感度のもっとも高い仲間が部屋を訪れ、クラウドと一緒にゴールドソーサーをめぐる。ただし、バレットかレッドXIIIの好感度がもっとも高いときは、部屋には誰も訪れない。



⬅部屋に誰も訪れなかった場合は、クラウドはひとりでゴールドソーサーの各スクエアをまわる。

好感度の影響❷ CHAPTER 12のデートパートナーとデートイベントの結末

CHAPTER 12の「明日に備えて」で翌日まで休むことにしたあとは(→P.288)、好感度のもっとも高い仲間が部屋を訪れ、クラウドと観劇を行なったりゴンドラに乗ったりする。しかも、好感度ランクが6以上だと、ゴンドラに乗ったときのイベントの結末が変化するのだ。ただし、全員の好感度ランクが4以下だった場合は、ケット・シー、シド、ヴィンセントの3人が部屋に訪れる。



好感度の影響❸ 『クイーンズ・ブラッド』の特定のコースの解放

CHAPTER 12以降は、『クイーンズ・ブラッド』の『カード・カーニバル』に「メモリアル」のチャレンジコースが追加される。このコースのうち、「バレット・チャレンジ～ユフィ・チャレンジ」の5つは、対応するキャラクターの好感度ランクが4以下だと解放されず、挑戦できない。

好感度の影響❹ CHAPTER 14の特定のバトルでのバトルメンバー

CHAPTER 14の最後の連戦において、特定の場面(相手と段階)でのバトルメンバーは、エアリス以外の仲間の好感度によって選ばれる。

好感度が影響するバトルの相手と段階

※「○番目」はエアリスをのぞいた好感度の高さの順番

相手	段階	バトルメンバー
ジェノバLife	第1段階	クラウド、1番目、4番目
	第4段階	クラウド、3番目、ケット・シー
リバース＝セフィロス	第2段階	1番目、2番目、ケット・シー
	第4段階	2番目、3番目、4番目

好感度が上がる状況リスト

※チャプターセレクト時に使用できる「PLAY LOG」での表示内容に沿って掲載している

会話の選択

状況と会話	選択肢	好感度上昇量	好感度が上がる仲間 バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
▼CHAPTER 2(カームの宿屋を出てから見晴らし塔へ行くまで／→P.160)							
バレットと話す バレット「祝杯は セブンスヘブンを再建してからだ」	その時は俺がおごろう	+6					
	うまい酒になりそうだな	+5	バレット				
	当分おあずけだな	+4					
ティファと話す ティファ「あのタンク 思い出さない？」	約束した場所だ	+6					
	ニブルヘイムの給水塔に似てるな	+5		ティファ			
	ただの魔晄タンクだ	+4					
エアリスと話す エアリス「塔のうえ 行ってみない？」	ああ 行こう	+6					
	しかたないな	+5			エアリス		
	ヒマじゃない	+4					
レッドXIIIと話す レッドXIII「神羅が来ても おかしくはない」	さすが 頼りになるな	+6					
	助かるよ	+5				レッドXIII	
	真面目だな	+4					
▼CHAPTER 4(ボトムスウェルを倒してから宿屋のベッドで休むまで／→P.176)							
バレットと話す バレット「ユフィの頼みは なんだと思う？」	サインが欲しい	+6					
	アバランチに入りたい	+5	バレット				
	神羅に通報するつもり	+4					
ティファと話す ティファ「ニブルヘイムのエミリオを覚えてる？」	ティファ以外のヤツは覚えてない	+6					
	よろず屋の息子だろ	+5		ティファ			
	覚えてない	+4					
エアリスと話す エアリス「はじめて会ったときのこと 覚えてる？」	花を押しつけられた	+6					
	教会だった	+5			エアリス		
	覚えてない	+4					
レッドXIIIと話す レッドXIII「神羅のニオイに気がつかないかもしれない」	痛手だな	+6					
	気にするな	+5				レッドXIII	
	あてにしていない	+4					
▼CHAPTER 6のEXTRAエピソード(コスタ・デル・ソルに到着してからクラウドがビーチに出るまで／→P.194)							
ユフィと話す ユフィ「水着姿がキュートだね～って？」	そうだな	+6					
	興味ない	+5					ユフィ
	俺たちの邪魔をするな	+4					
▼CHAPTER 6(セイザースネイルを倒してからシーサイド・ジョニーへもどるまで／→P.197)							
バレットと話す バレット「黒マントを助けられなかった……」	気持ちが大事だ	+6					
	悪いのは宝条だ	+5	バレット				
	そういう運命だった	+4					
ティファと話す ティファ「セブンスヘブンでの日々が昔の事みたい」	色々あったからな	+6					
	戻りたいか？	+5		ティファ			
	そんなに経ってない	+4					
エアリスと話す エアリス「ひどいこと考えて自分が怖くなる……」	心配いらない	+6					
	気にするな	+5			エアリス		
	考えすぎだ	+4					
レッドXIIIと話す レッドXIII「我々のせいだな……」	気にするな	+6					
	仕方なかった	+5				レッドXIII	
	そうだな	+4					
▼CHAPTER 6(シーサイド・ジョニーを出発した直後にユフィがパーティに加入するとき／→P.197)							
(右ページ参照)							ユフィ
▼CHAPTER 9(ゴンガガ村の慰霊碑を訪れてからシスネの家のベッドで休むまで／→P.235)							
バレットと話す バレット「なに植えてみっかなあ」	名産のキノコ	+6					
	バレット似のカボチャ	+5	バレット				
	黒ミリオンか赤シリィ	+4					
ティファと話す ティファ「クラウドは どれが食べたい？」	思い出の煮物	+6					
	炊き込みご飯	+5		ティファ			
	簡単なスープ	+4					

状況と会話	選択肢	好感度上昇量	好感度が上がる仲間				
			バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
エアリスと話す エアリス「ご両親に寂しい思いをさせちゃった」	嬉しそうだった	+6					
	そんなことない	+5			エアリス		
	遠慮すべきだった	+4					
レッドXIIIと話す (本物のゴンガダケを選ぼう)	右のキノコ	+6					
	真ん中のキノコ	+5				レッドXIII	
	左のキノコ	+4					
ユフィと話す ユフィ「たたたったた〜 たいくつ〜だ〜♪」	いい曲だな	+6					
	アンコールだ	+5					ユフィ
	やかましいぞ	+4					
▼CHAPTER 10(星送りの儀がはじまる前の自由行動中と儀式中／→P.249)							
バレットと話す バレット「オレたちは黙って勉強してろってか？」	戦うべきだ	+6					
	どうしたいんだ？	+5	バレット				
	勉強しろ	+4					
ティファと話す ティファ「恥ずかしいとこ 見られちゃったな」	あれでいい	+6					
	気にするな	+5		ティファ			
	笑ってごまかせ	+4					
レッドXIIIと話す レッドXIII「やっぱり なんでもないや」	話なら聞くぞ	+6					
	興味ない	+5				レッドXIII	
	途中でやめるな	+4					
ユフィと話す ユフィ「死んだらぜんぶ パァでしょ？」	そうかもな	+6					
	どうしてそう思うんだ？	+5					ユフィ
	そのとおり	+4					
エアリスに近づく 「エアリスを励ますために……」	言葉をかける	+6					
	笑いかける	+5			エアリス		
	止めに入る	+4					
▼CHAPTER 11(ニブルヘイムに到着してからケット・シーの調べものが終わるまで／→P.268)							
バレットと話す バレット「なんでも神羅の思いどおりってか？」	ああ 許せない	+6					
	黒マントを集める目的は？	+5	バレット				
	それが神羅だ	+4					
ティファと話す ティファ「不安だった頃にクラウドと再会したの」	力になれたか？	+6					
	運命だな	+5		ティファ			
	覚えてない	+4					
エアリスと話す エアリス「ティファのこと ここから見てた？」	そうだな	+6					
	見てない！	+5			エアリス		
	バカにするな	+4					
レッドXIIIと話す レッドXIII「故郷のこと悪く言われたらヤだよね？」	気にするな	+6					
	俺も同じだ	+5				レッドXIII	
	いい気はしない	+4					
ユフィと話す ユフィ「貴重なマテリアとかあった？」	とびきりのがある	+6					
	どうだったかな	+5					ユフィ
	そんなものはない	+4					

知識のマテリア　ユフィが仲間になる場面では分岐によって好感度の上昇量が変わる

CHAPTER 6の最後には、ユフィがクラウドたちの前に現れる(→P.197)。このときの会話中に出現する選択肢は、どのように答えても最終的にユフィが仲間になるが、選んだ内容に応じて以降の流れが分岐し、それに応じてユフィの好感度の上昇量が変わるのだ。好感度を最大限に上げたいなら、「やめておく→まあな→べつに→誘う」と選んでユフィを仲間にしよう。

ユフィとの会話の流れと好感度の上昇量

選択肢が出現する場面		選択肢	好感度と分岐(※1)	
会話A	ユフィ「アタシと勝負しろ」	やめておく	+3	→会話Bへ
		いいだろう	+0	→会話Dへ
会話B	ユフィ「アタシの強さにビビってんだろ！」	まあな	+4	→会話Cへ
		受けて立とう	+0	→会話Dへ
会話C	ユフィ「うれしいでしょ？」	そうだな	+4	→ユフィ加入
		べつに	+0	→会話Dへ
会話D	(※ユフィがもどってきたあと)ユフィを仲間に……	誘う	+5	→ユフィ加入
		誘わない	+0	→会話Eへ
会話E	ユフィ「ほんとに行っちゃうからね？」	ちょっと待て	+3	→ユフィ加入
		ご自由に	+2	→ユフィ加入

※1……会話A〜Eがひとつの会話と見なされるため、最大で＋12になる。チャプターセレクトでやり直した場合は、上昇量の合計が以前よりも高くなったときにかぎり、その値に更新される

好感度が上がる状況リスト(つづき)

なんでも屋クエスト

※各クリアランクになる条件はP.436～450を参照

クエスト名	クリアランク	好感度上昇量	好感度が上がる仲間 バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
▼グラスランドエリアのクエスト							
❶丘の上に咲く花	最上級クリア	+8			エアリス		
	通常クリア(高)	+7					
	通常クリア(低)	+6					
❷奪われたレアカード	――	+6		ティファ			
❸カームの生命線	最上級クリア	+7	バレット				
	通常クリア(高)	+6					
	通常クリア(低)	+5					
❹家畜を襲う魔獣	――	+5				レッドXIII	
❺風の吹く場所	――	+6				レッドXIII	
❻ユア・マイ・シャイン	――	+6	バレット				
▼ジュノンエリアのクエスト							
❶明日への活路	最上級クリア	+7			エアリス		
	通常クリア(高)、通常クリア(低)	+6					
❷想いのかたち	最上級クリア	+6	バレット				
	通常クリア(高)、通常クリア(低)	+5					
❸あつまれフロッグス!	――	+6		ティファ			
❹岬の広告塔	――	+5				レッドXIII	
❺蒼穹の夢	最上級クリア	+6		ティファ			
	通常クリア(高)	+5					
	通常クリア(低)	+4					
❻打ち寄せる不安	――	+6					ユフィ
❼水面下の異変	――	+5			エアリス		
▼コレルエリアのクエスト							
❶躍進のシーサイド・ジョニー	最上級クリア	+7					ユフィ
	通常クリア(高)	+6					
	通常クリア(低)	+5					
❷コスタでランデブー	最上級クリア	+8			エアリス		
	通常クリア(高)	+7					
	通常クリア(低)	+6					
❸ビーチでマッスル	――	+6		ティファ			
❹黒マント誘拐事件	――	+6				レッドXIII	
❺迷子のピヨ	――	+6	バレット				
❻海より来たる悪魔	――	+6					ユフィ
❼夢のゴールドカップ	最上級クリア	+7		ティファ			
	通常クリア	+6					
❽地下で踊る道化	――	+8		ティファ			
❾遊び人からの挑戦状	(好感度は上がらない)	――					
▼ゴンガガエリアのクエスト							
❶武器に託す願い	――	+6	バレット				
❷あこがれの師匠	最上級クリア	+7					ユフィ
	通常クリア	+6					
❸いとしのニワトリちゃん	――	+6				レッドXIII	
❹ヒミツの隠し味	最上級クリア	+6			エアリス		
	通常クリア(高)	+5					
	通常クリア(低)	+4					
❺どんづまりからの脱出	最上級クリア	+7	バレット				
	通常クリア(高)	+6					
	通常クリア(低)	+5					
❻森に迷うもの	――	+6			エアリス		

クエスト名	クリアランク	好感度上昇量	好感度が上がる仲間 バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
▼コスモエリアのクエスト							
❶空駆けるチョコボ	──	+7					ユフィ
❷災いの予兆	最上級クリア	+6			エアリス		
	通常クリア(高)	+5			エアリス		
	通常クリア(低)	+4			エアリス		
❸星を巡る命の営み	最上級クリア	+7				レッドXIII	
	通常クリア(高)	+6				レッドXIII	
	通常クリア(低)	+5				レッドXIII	
❹さまよう亡霊	──	+6				レッドXIII	
❺地中に潜むもの	──	+6					ユフィ
▼ニブルエリアのクエスト							
❶チョコボ道の極意	──	+7					ユフィ
❷白い毛の天使	最上級クリア	+7		ティファ			
	通常クリア(高)	+6		ティファ			
	通常クリア(低)	+5		ティファ			
❸悲しみの旋律	──	+6	バレット				

連携アクション・連携アビリティ

※好感度が上がるのは、連携に参加した仲間のみ

スキルツリーで習得するキャラクター	名前	好感度上昇量	好感度が上がる仲間 バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
▼連携アクション							
クラウド	カウンターシュート(※1)	+1	バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
	ビートヒット	+1	バレット				
	インテンスブレイク	+1		ティファ			
	マギアブレイク	+1			エアリス		ユフィ
	ハウルスマッシュ	+1				レッドXIII	
バレット	ダブルガード	+1	バレット				
	超とっしん	+1	バレット				
ティファ	摩天翔	+1		ティファ			
	スイングジャイブ	+1		ティファ			
エアリス	チェンジガード	+1			エアリス		
	ソウルメイトサポート	+1			エアリス		
レッドXIII	ワイルドラン	+1				レッドXIII	
	ファントムバイト	+1				レッドXIII	
ユフィ	シノビシュート改	+1					ユフィ
	ロックオン手裏剣	+1					ユフィ
▼連携アビリティ							
クラウド	パニッシュタンデム	+2	バレット				
	チェイスメイト	+2		ティファ			
	マジカルブルーム	+2			エアリス		
	ヴィジョンシンセ	+2				レッドXIII	
	迅雷風烈	+2					ユフィ
バレット	ヴィジョンシンセ	+2	バレット				
ティファ	ユニゾンスピン	+2		ティファ			
エアリス	ヴィジョンシンセ	+2			エアリス		
レッドXIII	ユニオンライオット	+2				レッドXIII	
ユフィ	雲外蒼天	+2					ユフィ

※1……カウンター攻撃を発動させる必要がある

好感度が上がる状況リスト(つづき)

イベント

「PLAY LOG」でのイベント名	結果	好感度上昇量	バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
▼CHAPTER 4							
ルーファウス社長就任パレード	最優秀パフォーマンス賞を受賞した	+6		ティファ	エアリス		
	最優秀パフォーマンス賞を受賞できなかった	+4					
▼CHAPTER 5							
第八神羅丸:カードゲーム大会	大会で優勝したあと、レッドXIIIとの対戦に勝利した	+5				レッドXIII	
	大会で優勝したあと、レッドXIIIとの対戦に敗北した	+4					
	大会を棄権したあと、レッドXIIIとの対戦に勝利した	+3					
	大会を棄権したあと、レッドXIIIとの対戦に敗北した	+0					
▼CHAPTER 6							
クラウドとリゾートウェアの好みが一致(※1)	クラウドとティファの好みが一致した(ふたりのリゾートウェアの組み合わせが「オーシャンチョコボ&グラマラスホエール」か「ワイルドサーフ&シャインフリッパー」だった)	+4		ティファ			
	クラウドとティファの好みが一致しなかった	+2					
	クラウドとエアリスの好みが一致した(ふたりのリゾートウェアの組み合わせが「オーシャンチョコボ&フローラルソレイユ」か「ワイルドサーフ&ピンキーマーメイド」だった)	+4			エアリス		
	クラウドとエアリスの好みが一致しなかった	+2					
コスタ・デル・ソル:ビーチで加勢	エアリスとバレットに加勢した	+2	バレット		エアリス		
	ティファとレッドXIIIに加勢した	+2		ティファ		レッドXIII	
▼CHAPTER 7							
コレル:トロッコシューティングのルート選択と得点	バレット好みの危険ルートで、クリア時の評価がGREAT	+6	バレット				
		+3					ユフィ
	バレット好みの危険ルートで、クリア時の評価がGOOD	+4	バレット				
		+3					ユフィ
	ユフィ好みの安全ルートで、クリア時の評価がGREAT	+6					ユフィ
		+3	バレット				
	ユフィ好みの安全ルートで、クリア時の評価がGOOD	+4					ユフィ
		+3	バレット				
▼CHAPTER 8							
ゴールドソーサー:ウェルカム3Dバトラー	エントランスでディオとの『3Dバトラー』での勝負に勝利した	+4				レッドXIII	
	エントランスでディオとの『3Dバトラー』での勝負に敗北した	+2					
アンダーソーサー:バギーシューティング(※2)	クリア時のバギーの残りHPが61%以上	+6	バレット				
	クリア時のバギーの残りHPが31〜60%	+5					
	クリア時のバギーの残りHPが30%以下	+4					
▼CHAPTER 12							
LOVELESS	クリア時のランクがSSまたはS	+6	バレット	ティファ	エアリス	レッドXIII	ユフィ
	クリア時のランクがAまたはB	+3					
ゴンドラデート	デートの相手の好感度ランクが6以上の状態でゴンドラに乗った	+2	(デートの相手)				
▼CHAPTER 12〜13							
ゴールドソーサー:カードバトルリベンジ	ワンダースクエアにいるレッドXIIIに『クイーンズ・ブラッド』で勝利した	+6				レッドXIII	
ゴールドソーサー:ユフィと対戦3Dバトラー	ワンダースクエアにいるユフィに『3Dバトラー』で勝利した	+6					ユフィ

※1……「PLAY LOG」のゲージは、好みが一致した場合のみ伸びる
※2……リトライポイントからやり直した場合、好感度の上昇量はかならず「+4」になる

『ファイナルファンタジーVII リバース』

アートギャラリー

ART GALLERY

本作のために用意された数々のCGアートや設定画を厳選して掲載。オリジナル版から生まれ変わったキャラクターやモンスターを、じっくり堪能してほしい。

オフィシャルCG

赤い空の下にたたずむセフィロスを中心に、夜空と青空、クラウドとザックス、ティファとエアリスが左右に描かれている。





原作再現アート

オリジナル版のイメージCGを踏襲した新たなイメージアート。もとになったCGも掲載しているので、見くらべてみよう。





原作版





原作版





原作版


WELCOME TO THE
GOLD
SAUCER


CHOCOBO
RACING
GET WIN !!
CHOCOBO
WELCOME
EVENT
BATTLE
ROUND
WONDER
STATION
STATION

原作版





原作版



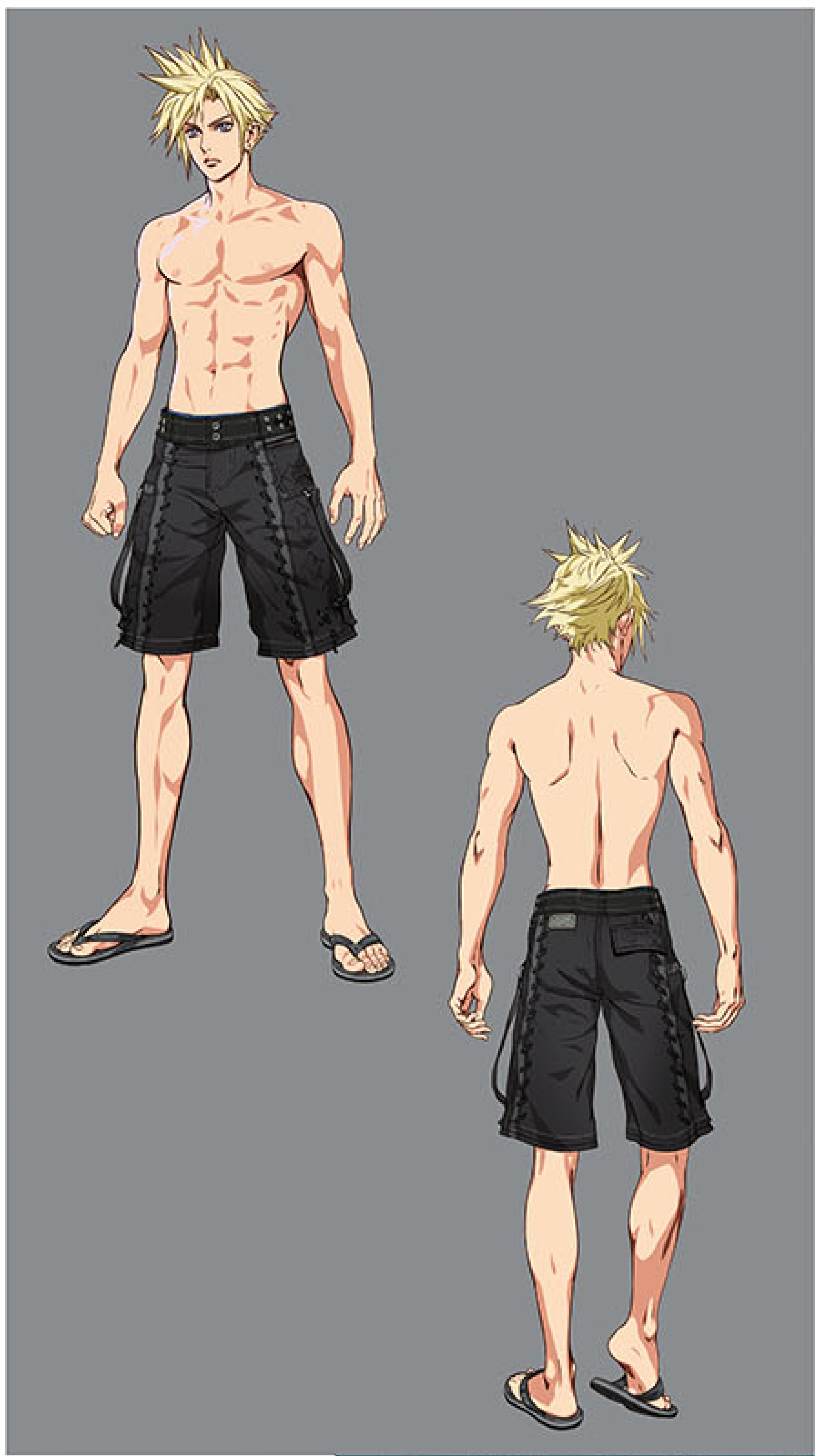


原作版

INDEX

キャラクターの設定画

クラウドたちが着る衣装や、旅先で出会う人々の設定画。それぞれの衣装のこまかな部分に、こだわりが見て取れる。



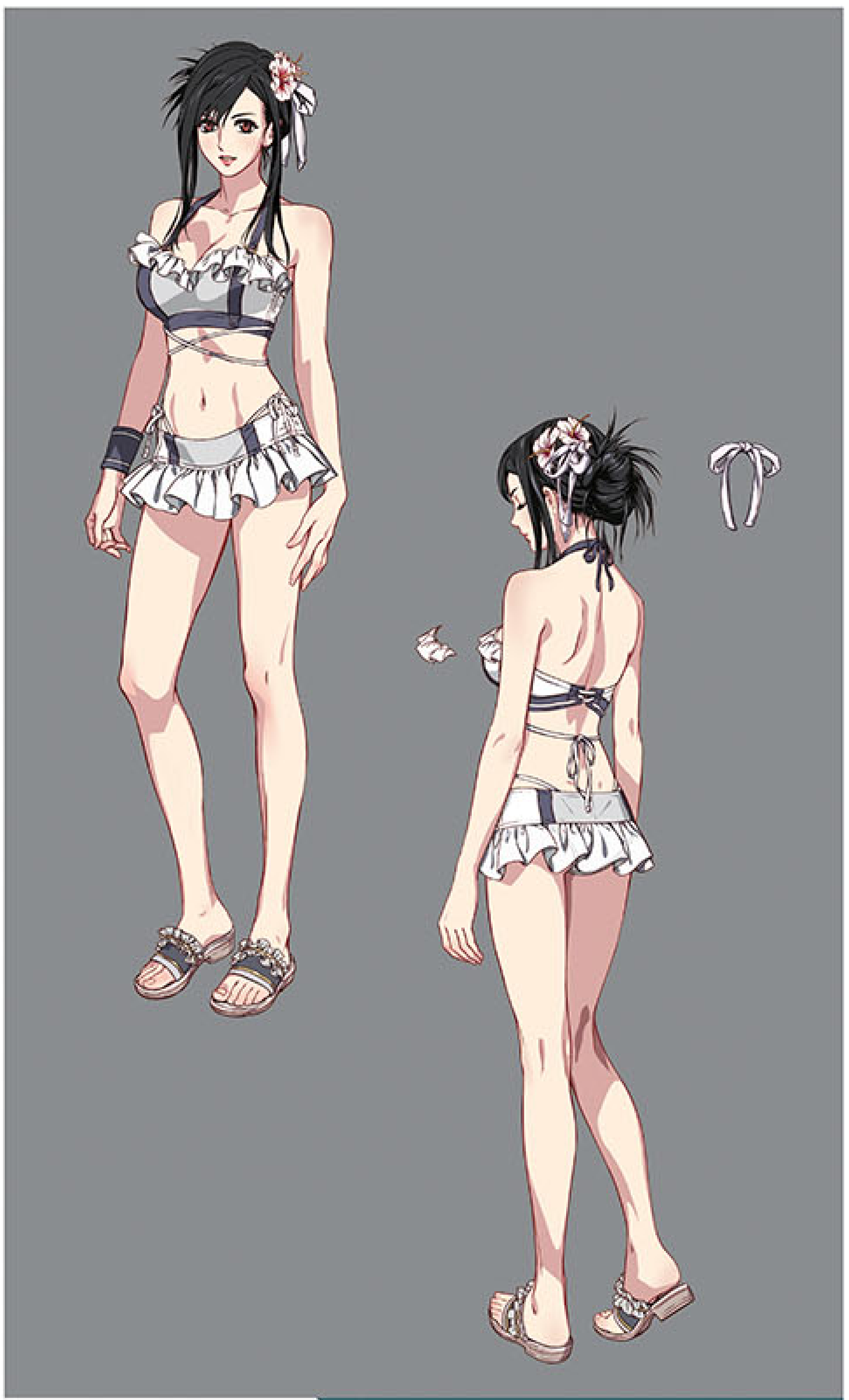
クラウド(ワイルドサーフ)



クラウド(オーシャンチョコボ)

クラウド(LOVELESS衣装)



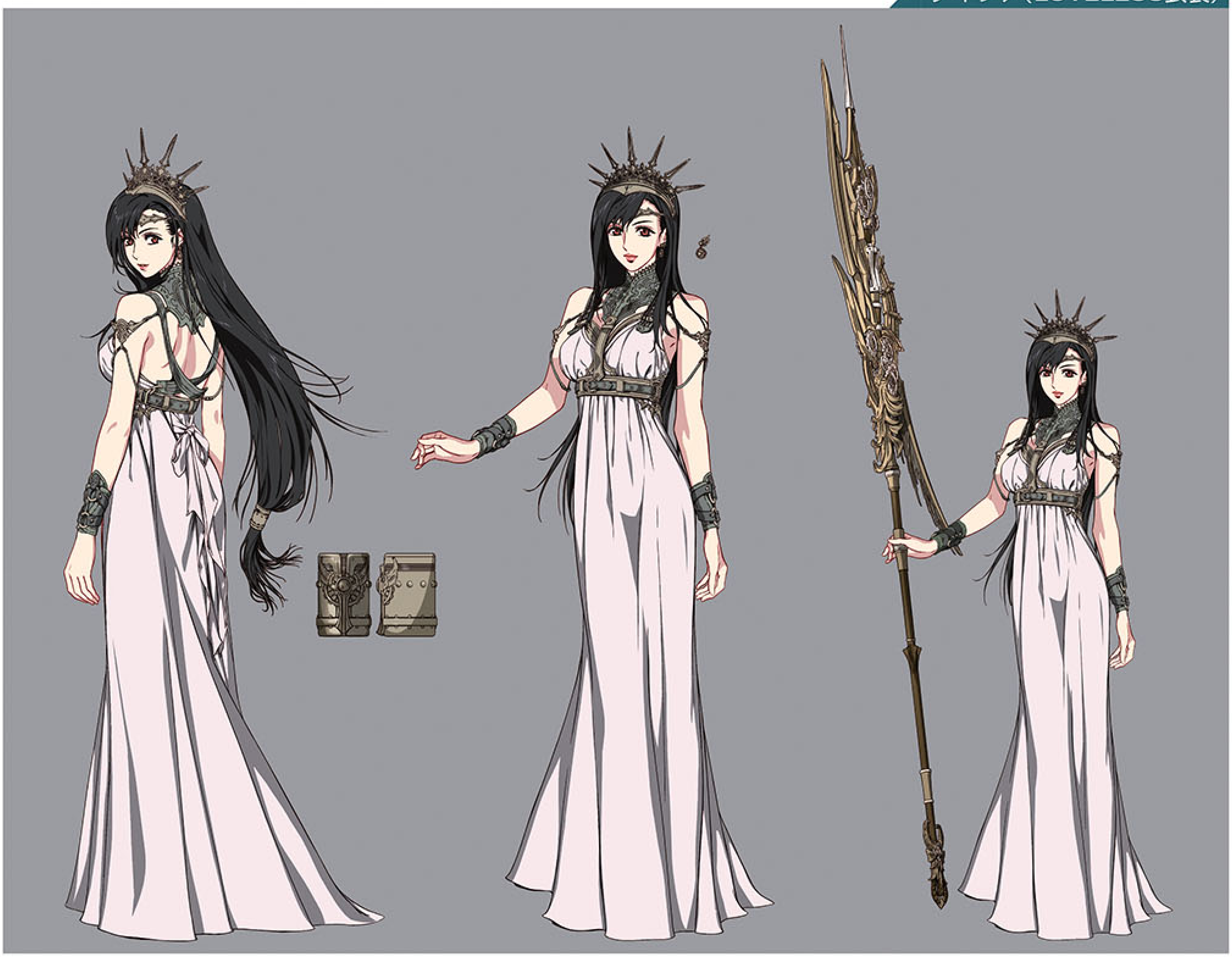


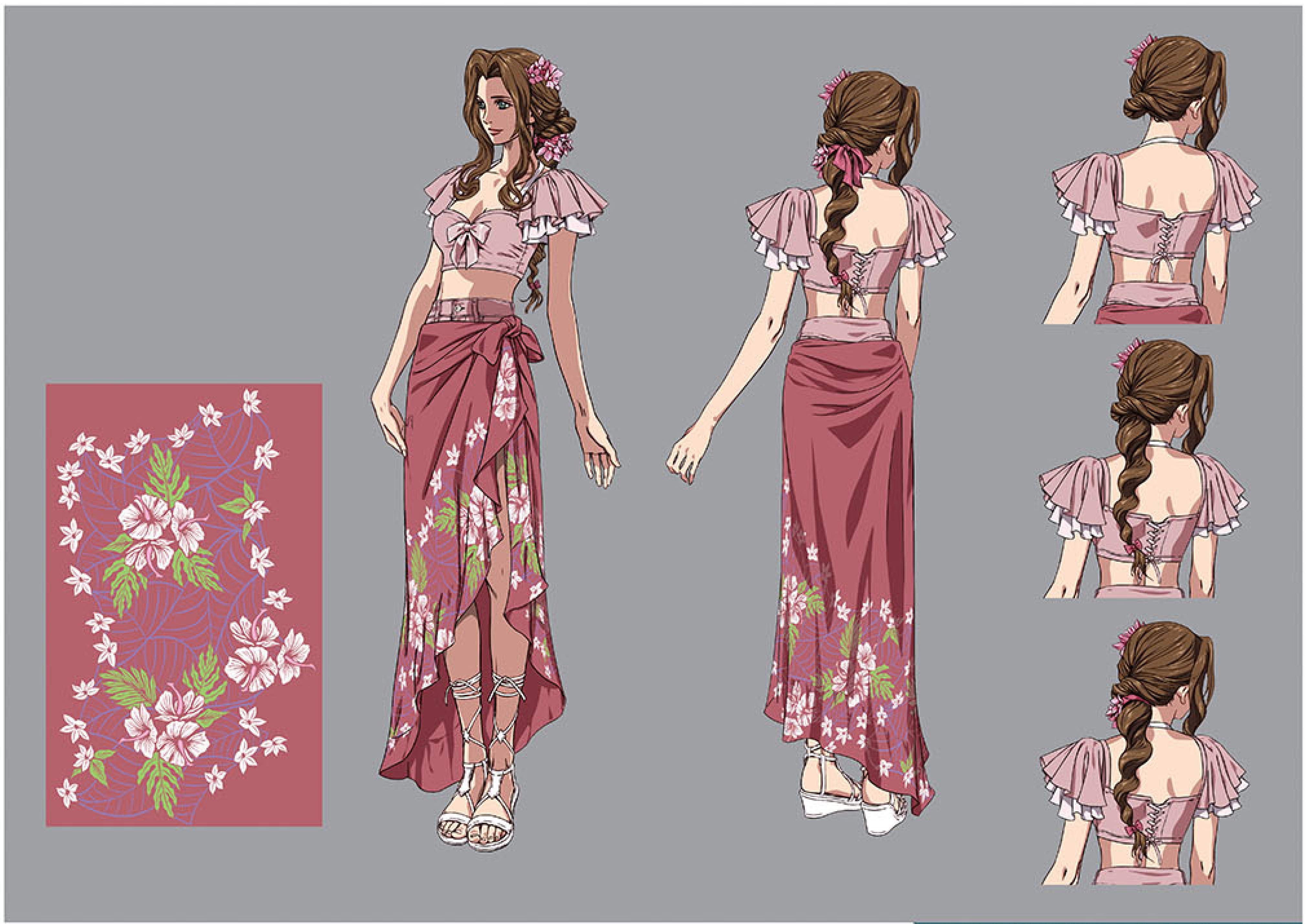
ティファ(シャインフリッパー)



ティファ(グラマラスホエール)

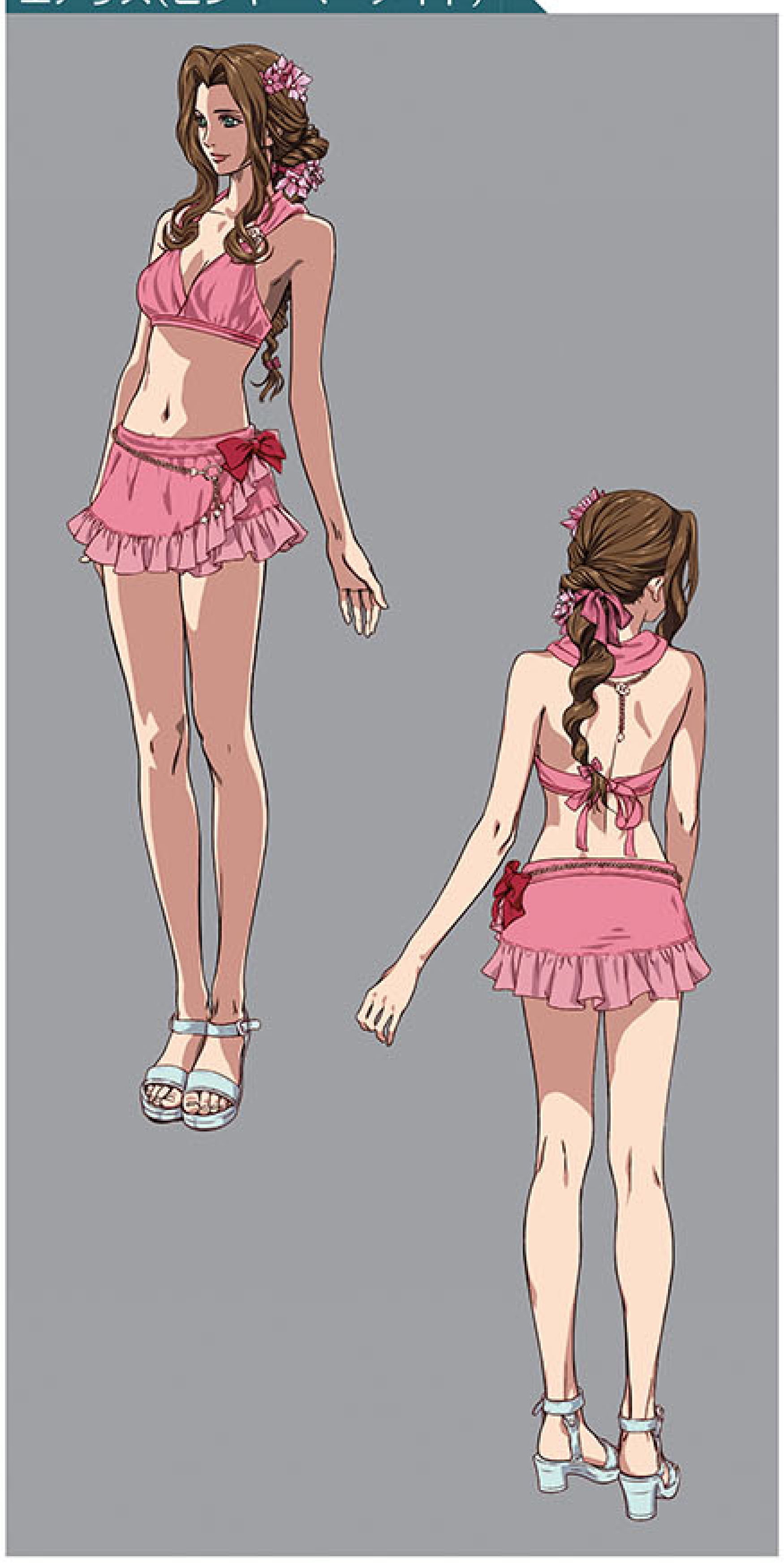
ティファ(LOVELESS衣装)



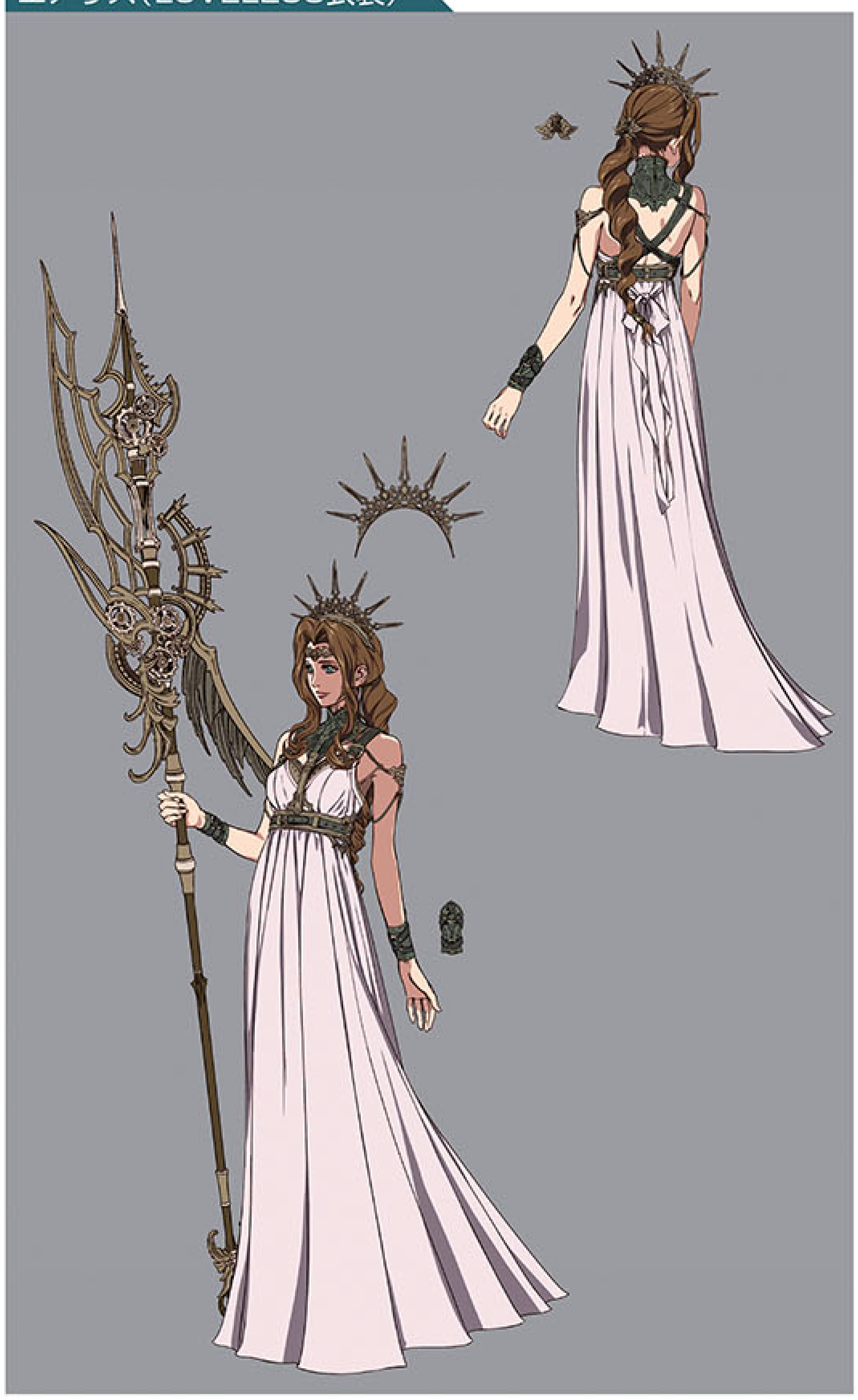


エアリス(フローラルソレイユ)

エアリス(ピンキーマーメイド)



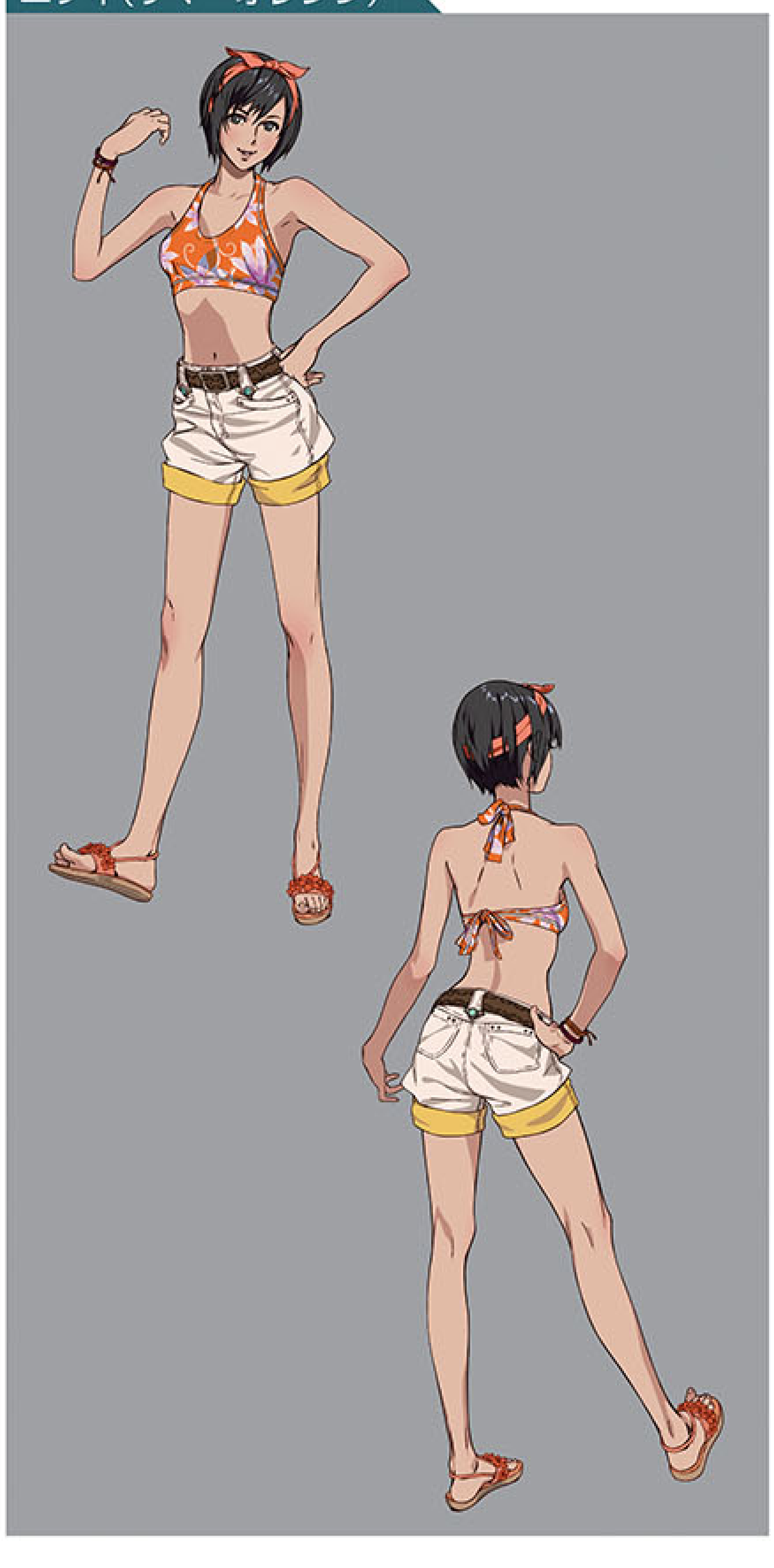
エアリス(LOVELESS衣装)





バレット(LOVELESS衣装)

ユフィ(サマーオレンジ)



ユフィ(ウータイアイドル)





チャドリー

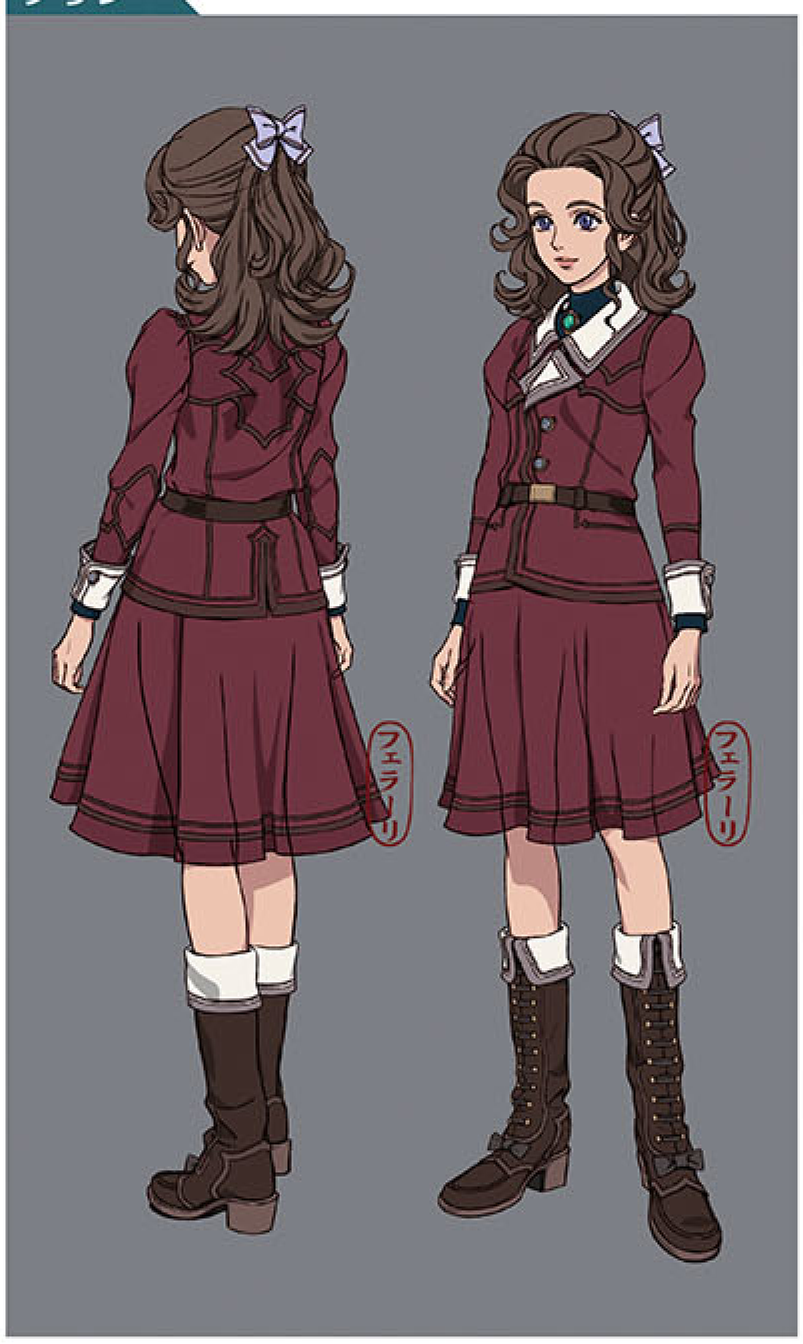


MAI

グリングリン

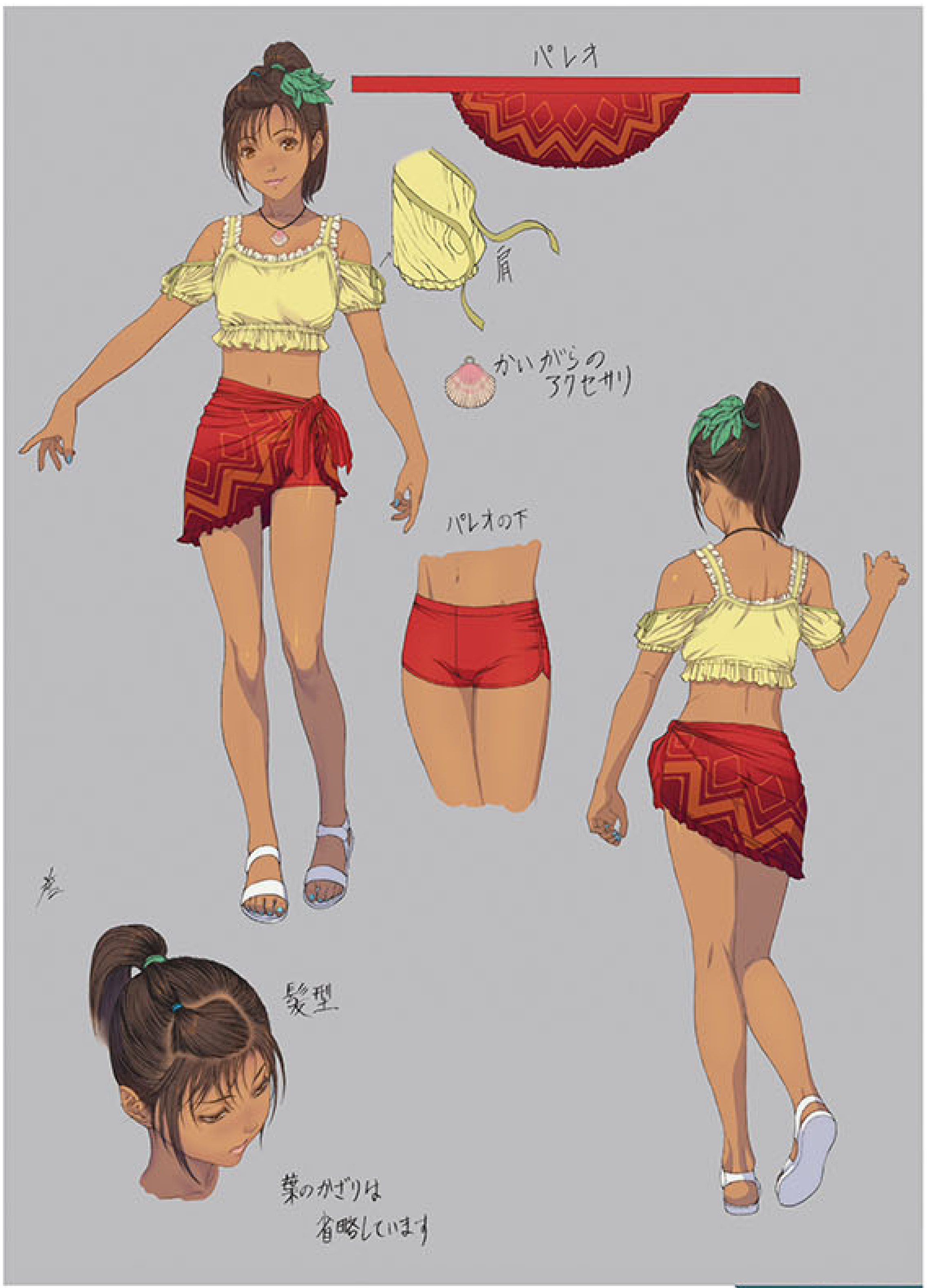


クリン



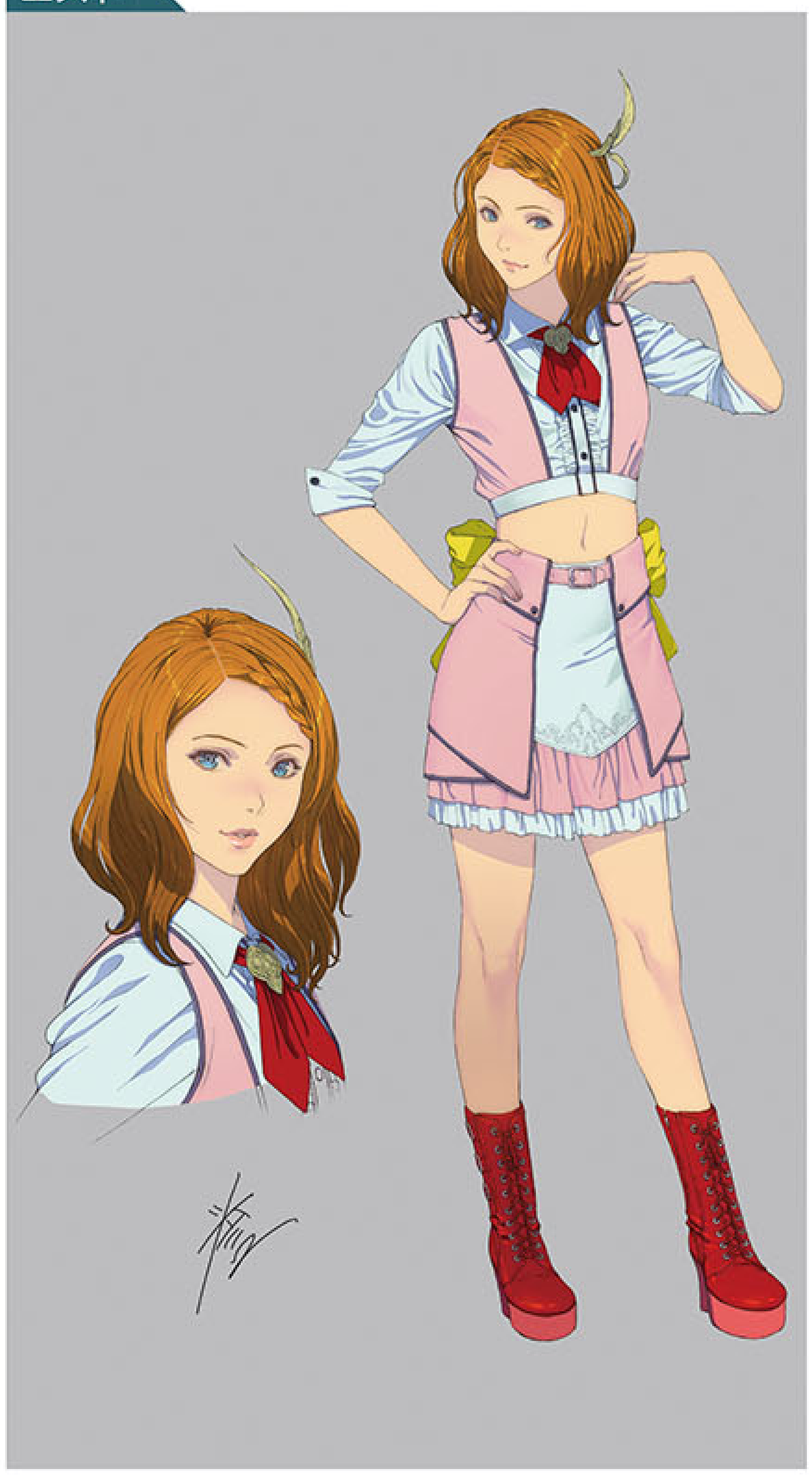


ザンガン



プリシラ

エスト



ジョー



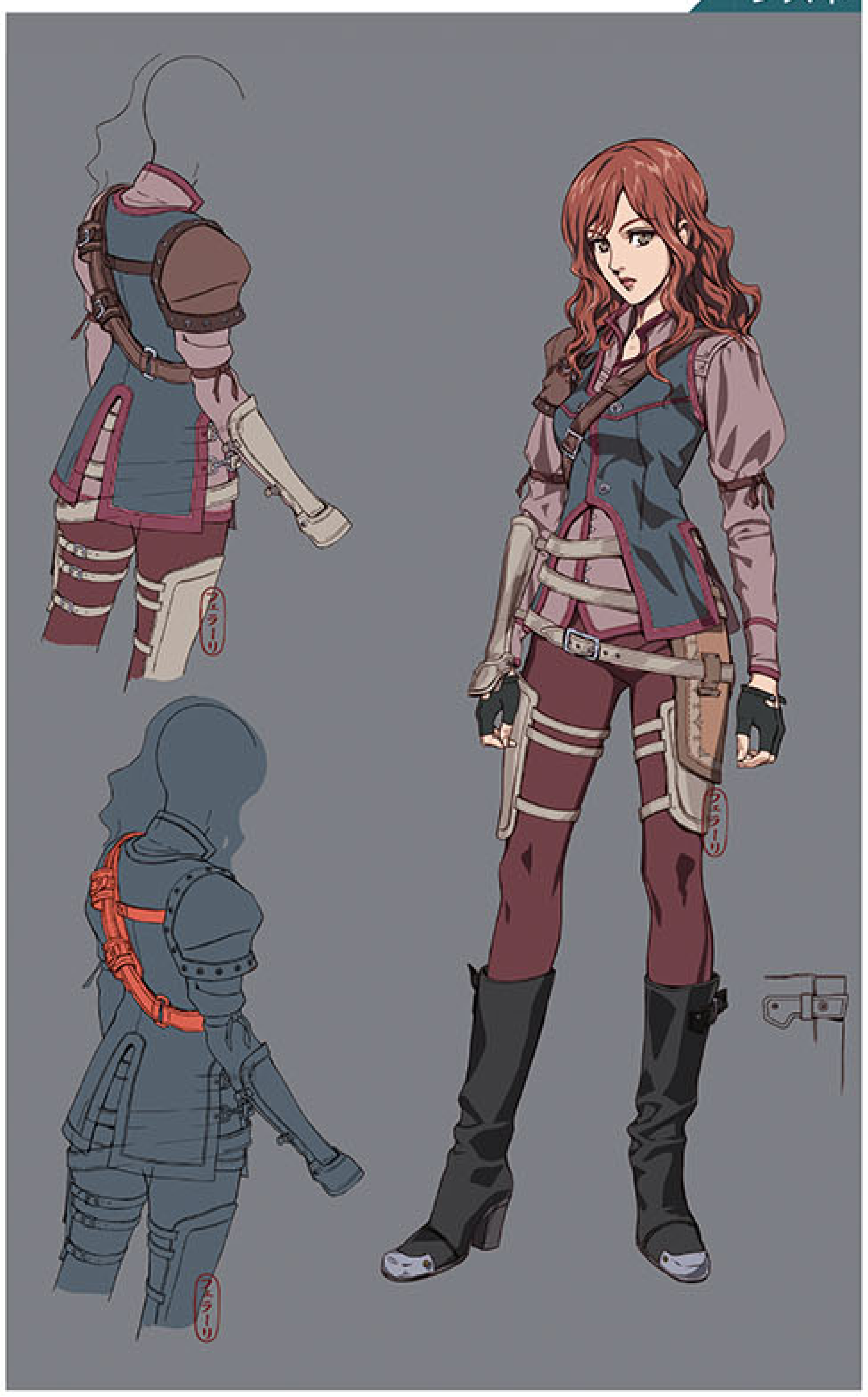


ディオ



ダイン

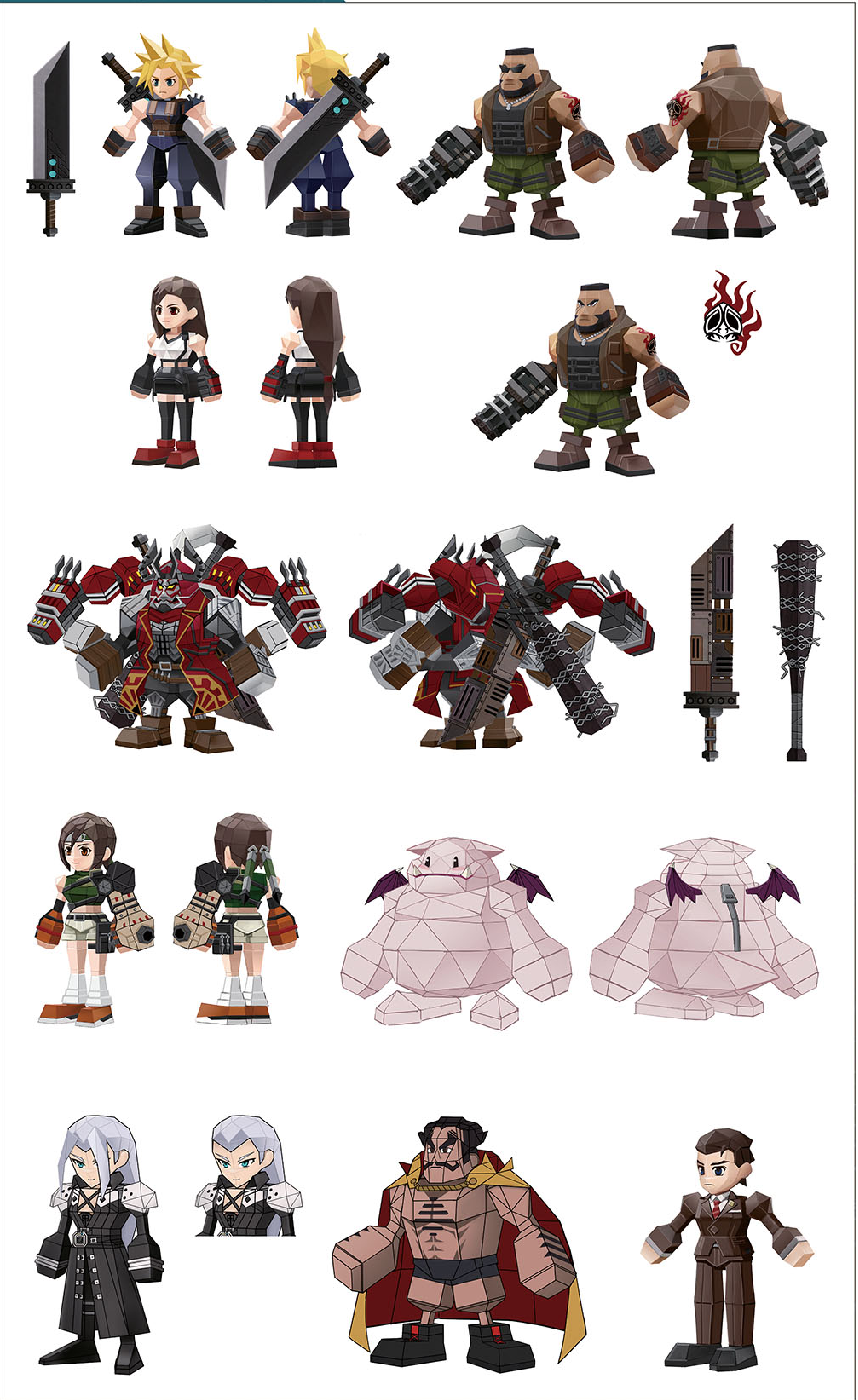
シスネ



イリーナ



『コンドルフォート』や『3Dバトラー』での姿



エネミーの設定画

クラウドたちの前に立ちはだかるエネミーたちの設定画。原作の雰囲気を残しつつ、新たなデザインがほどこされている。



ホワイトファング

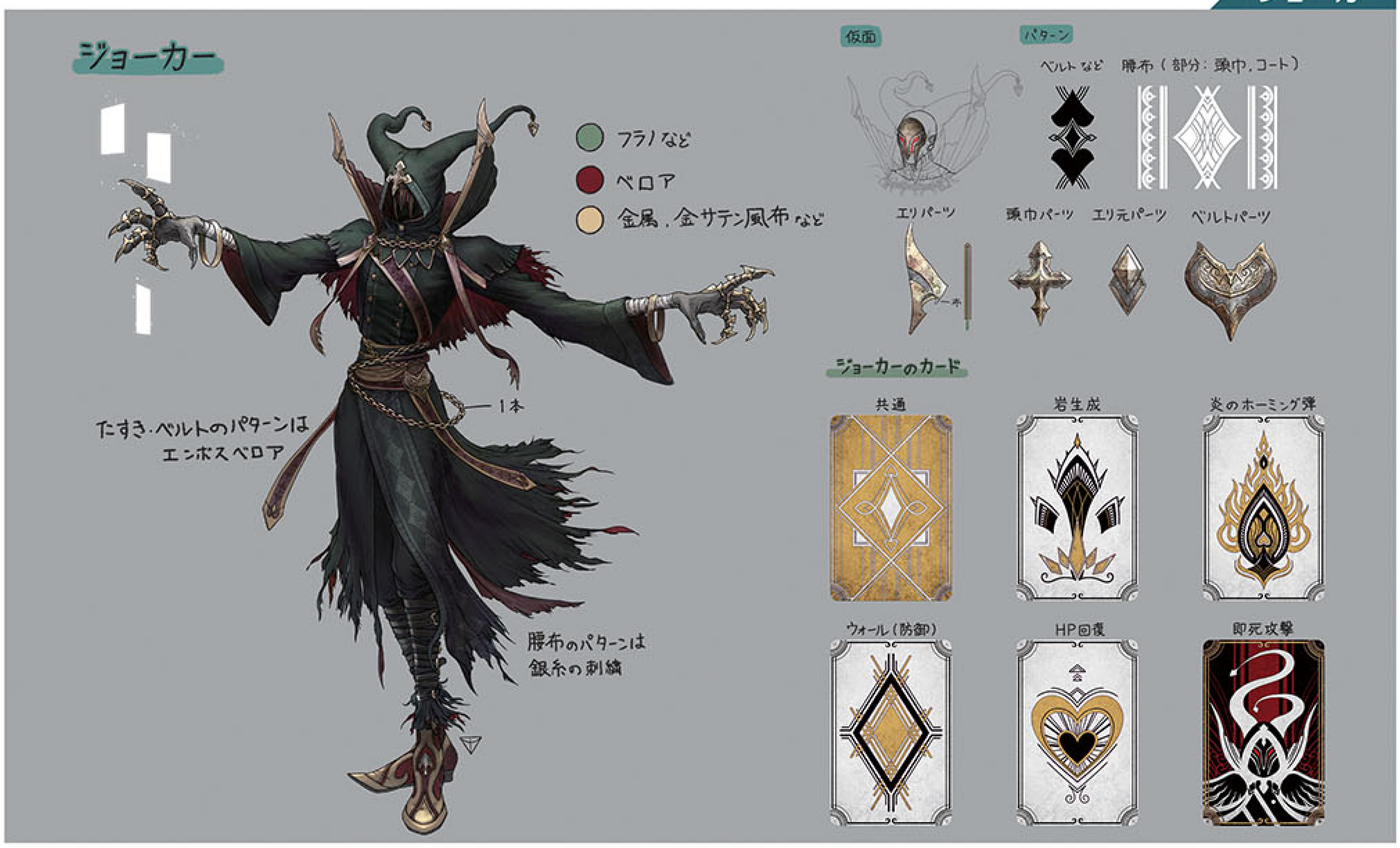
テスト0

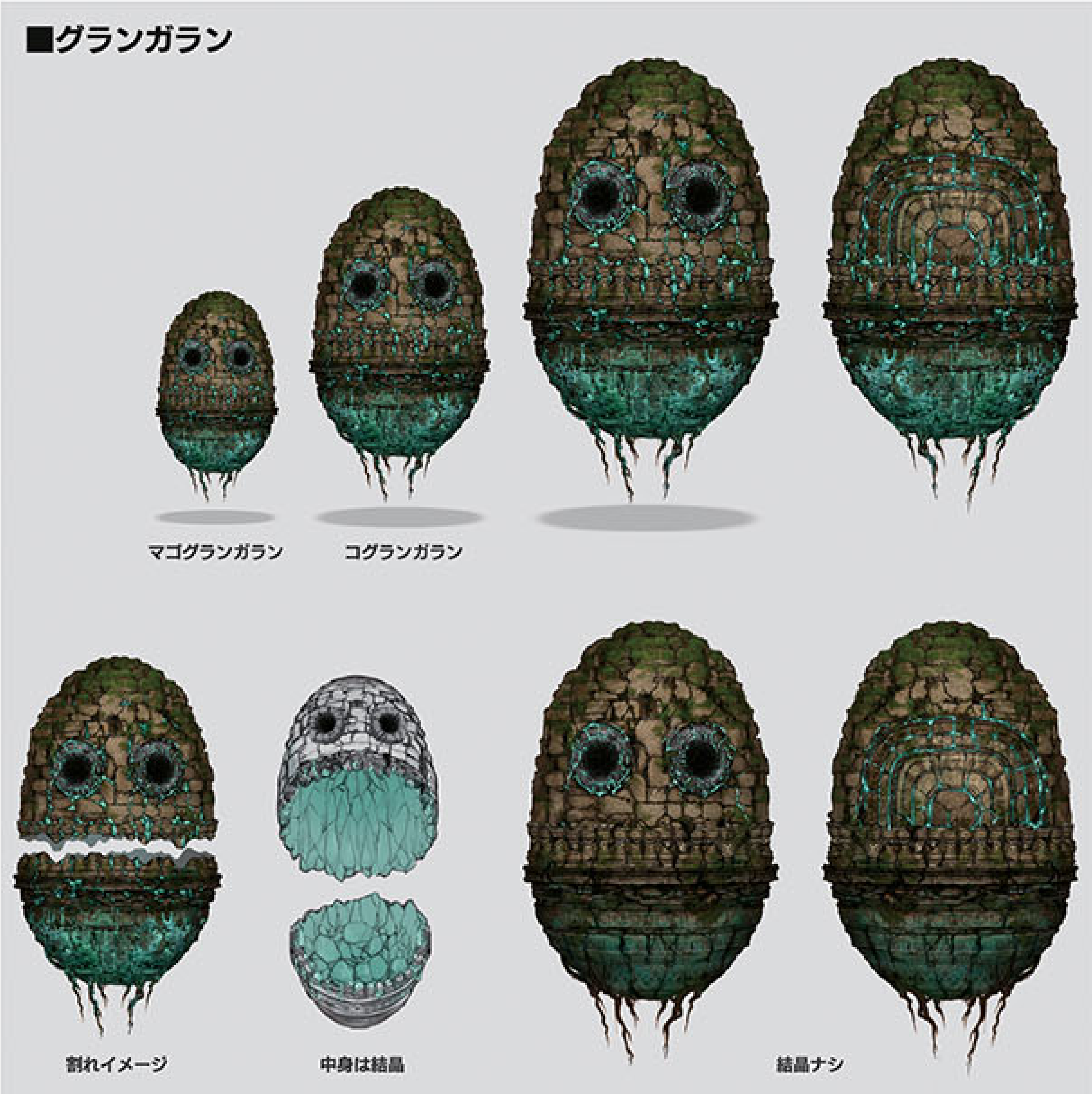


キキキアチョ

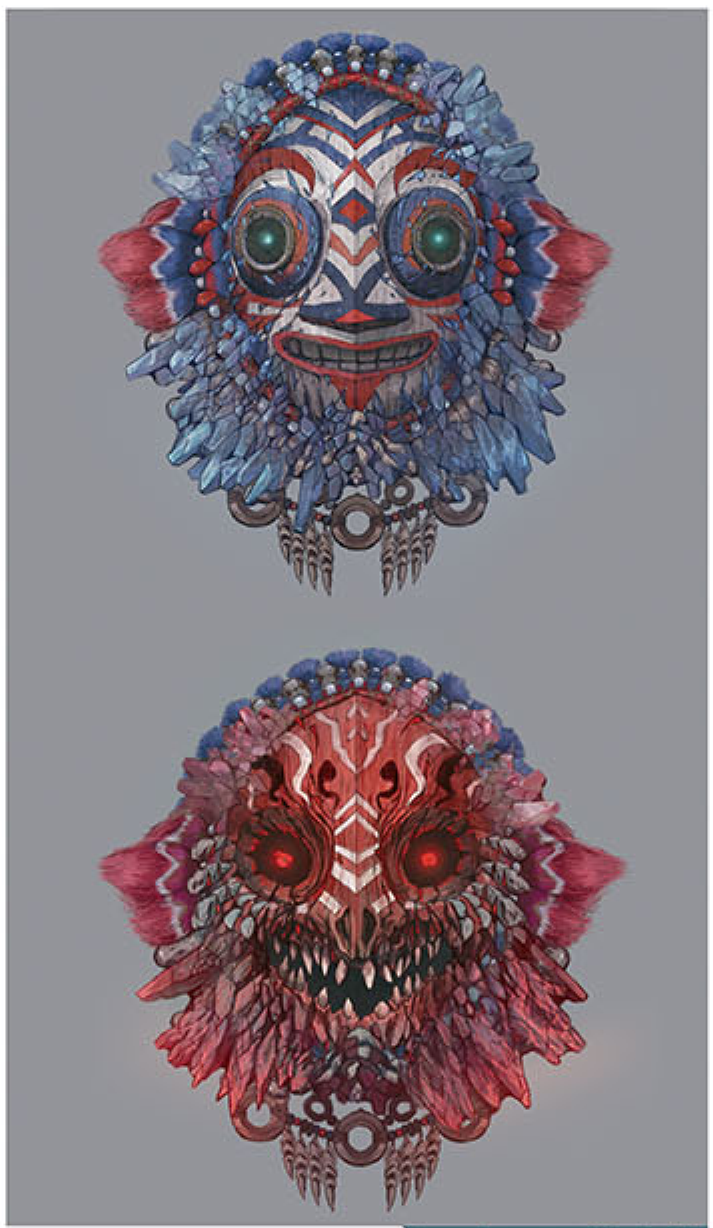


ジョーカー



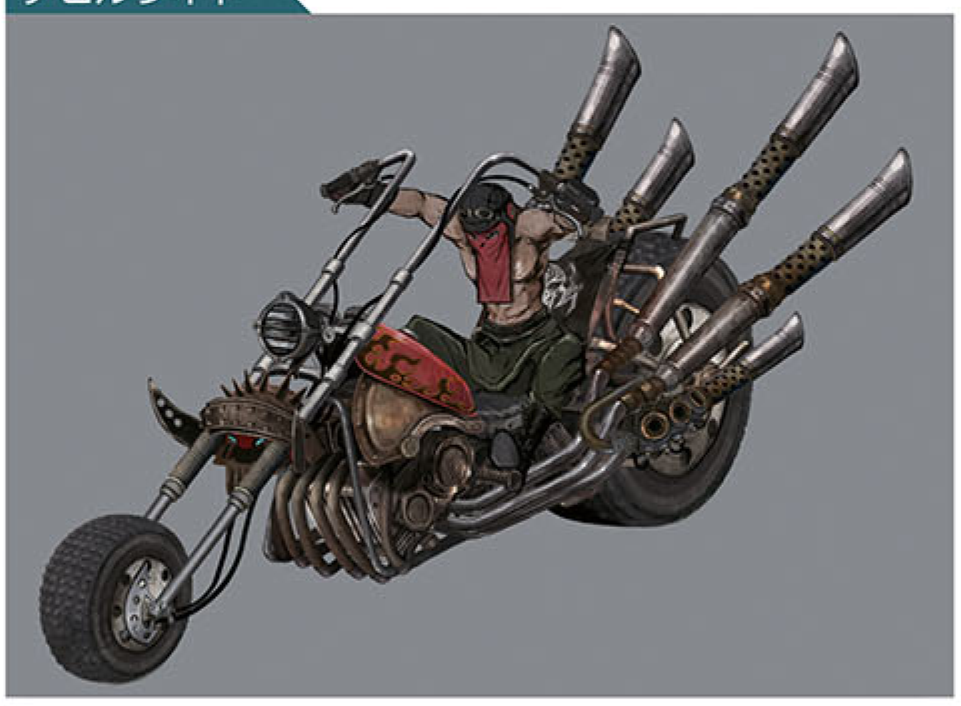


グランガラン


トゥーサイド



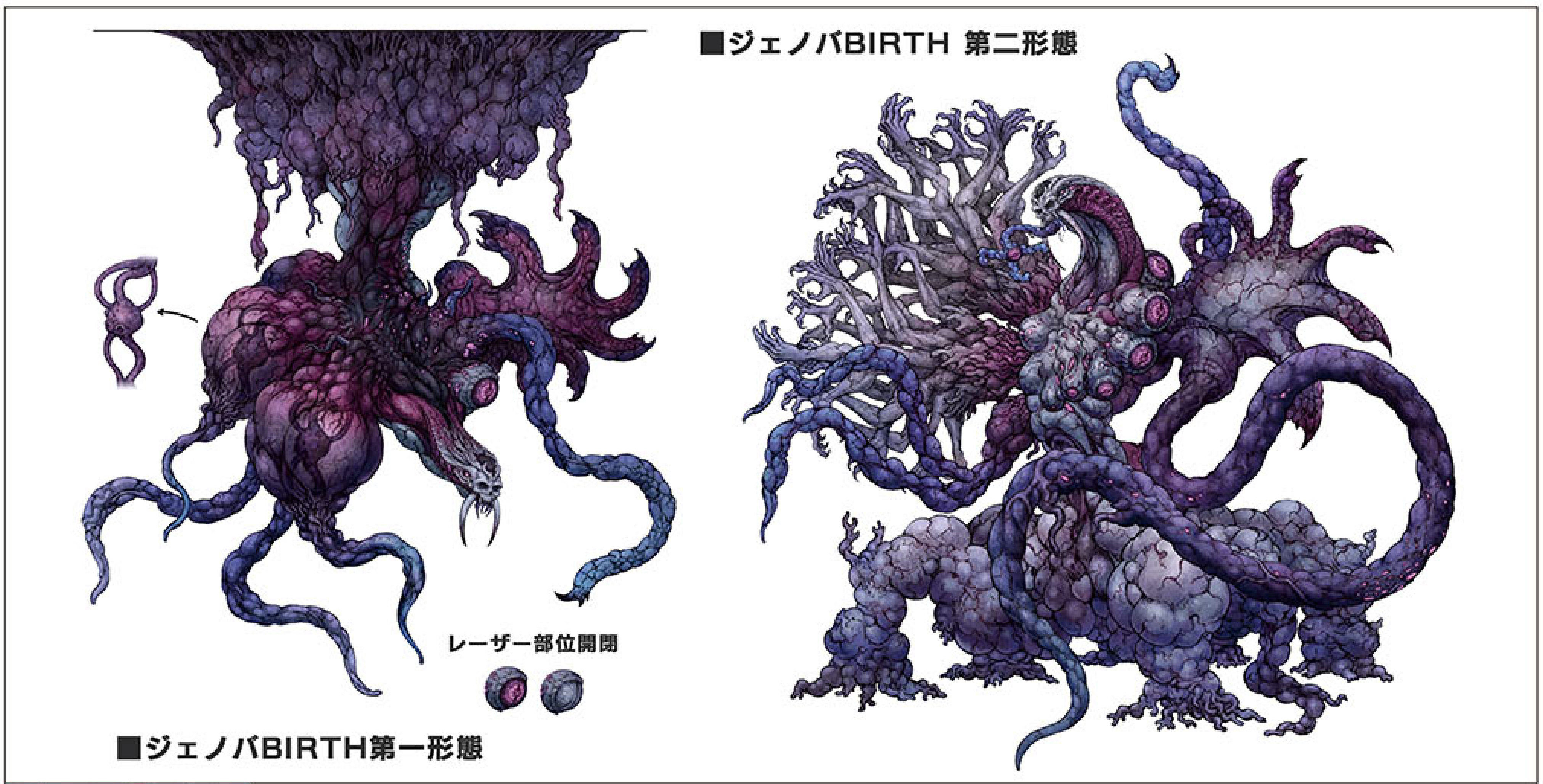
ファニーフェイス

デビルライド


ヘルハーレーVR2

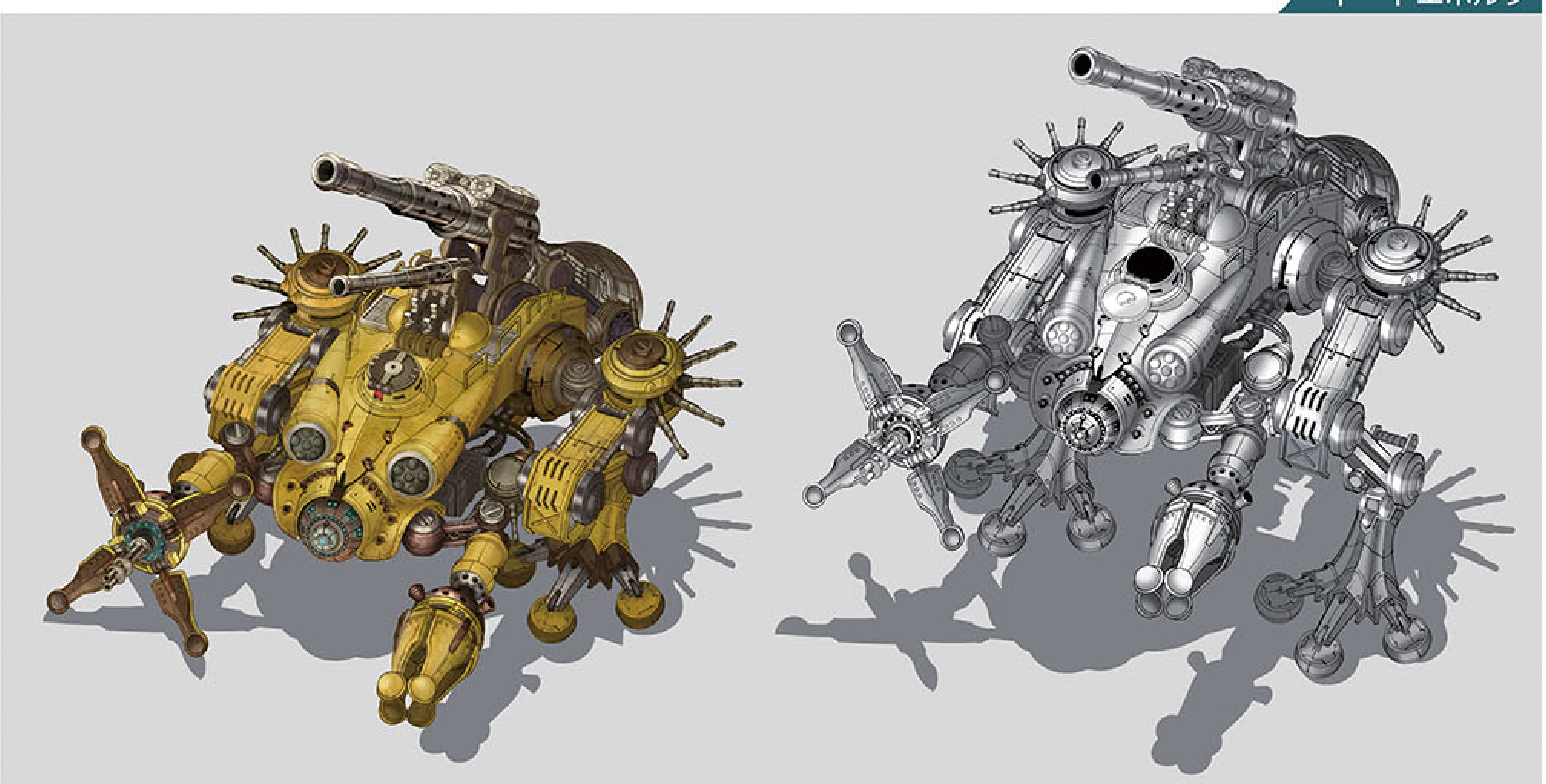


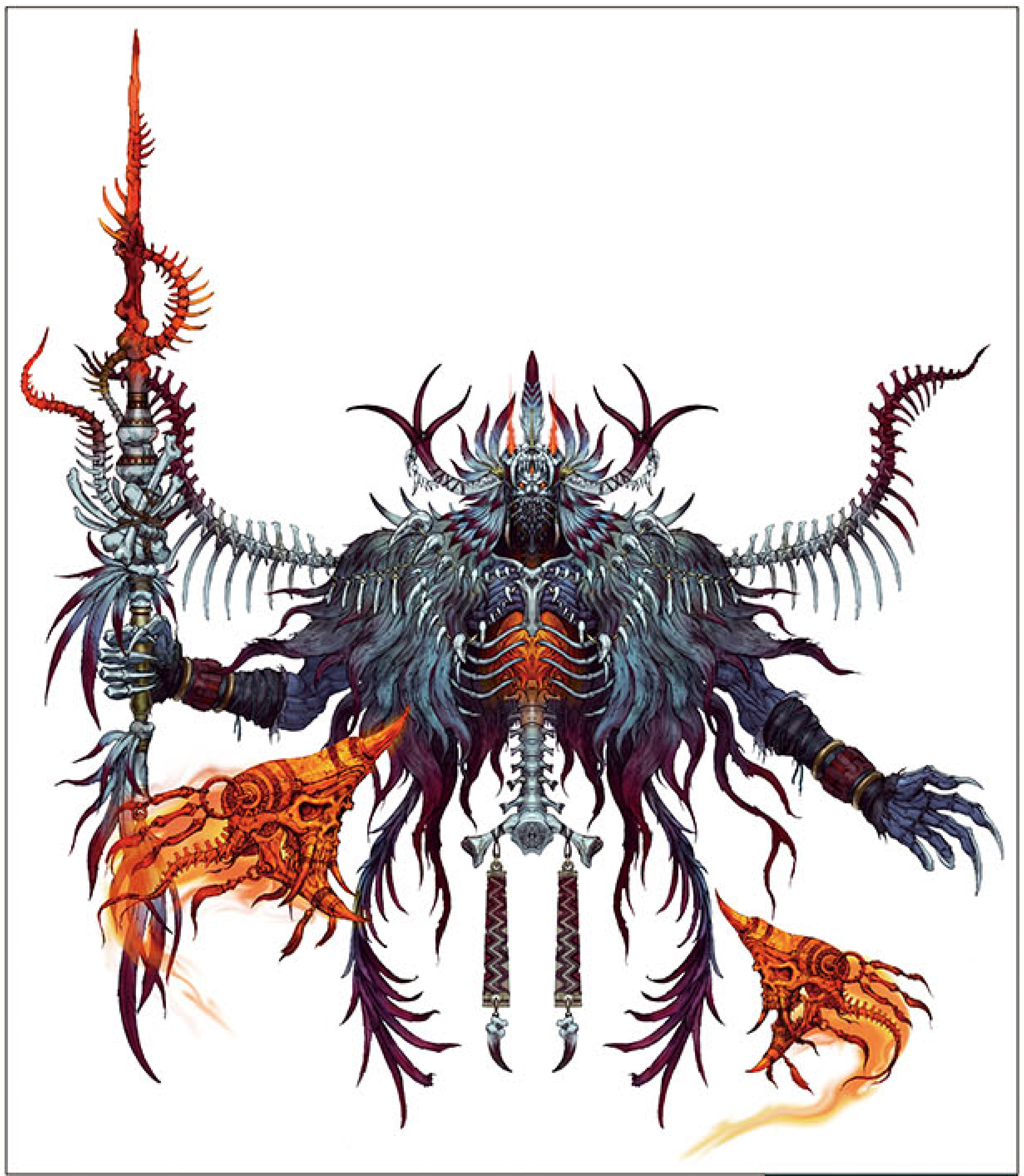

ミドガルズオルム



ジェノバBirth

トードエボルブ



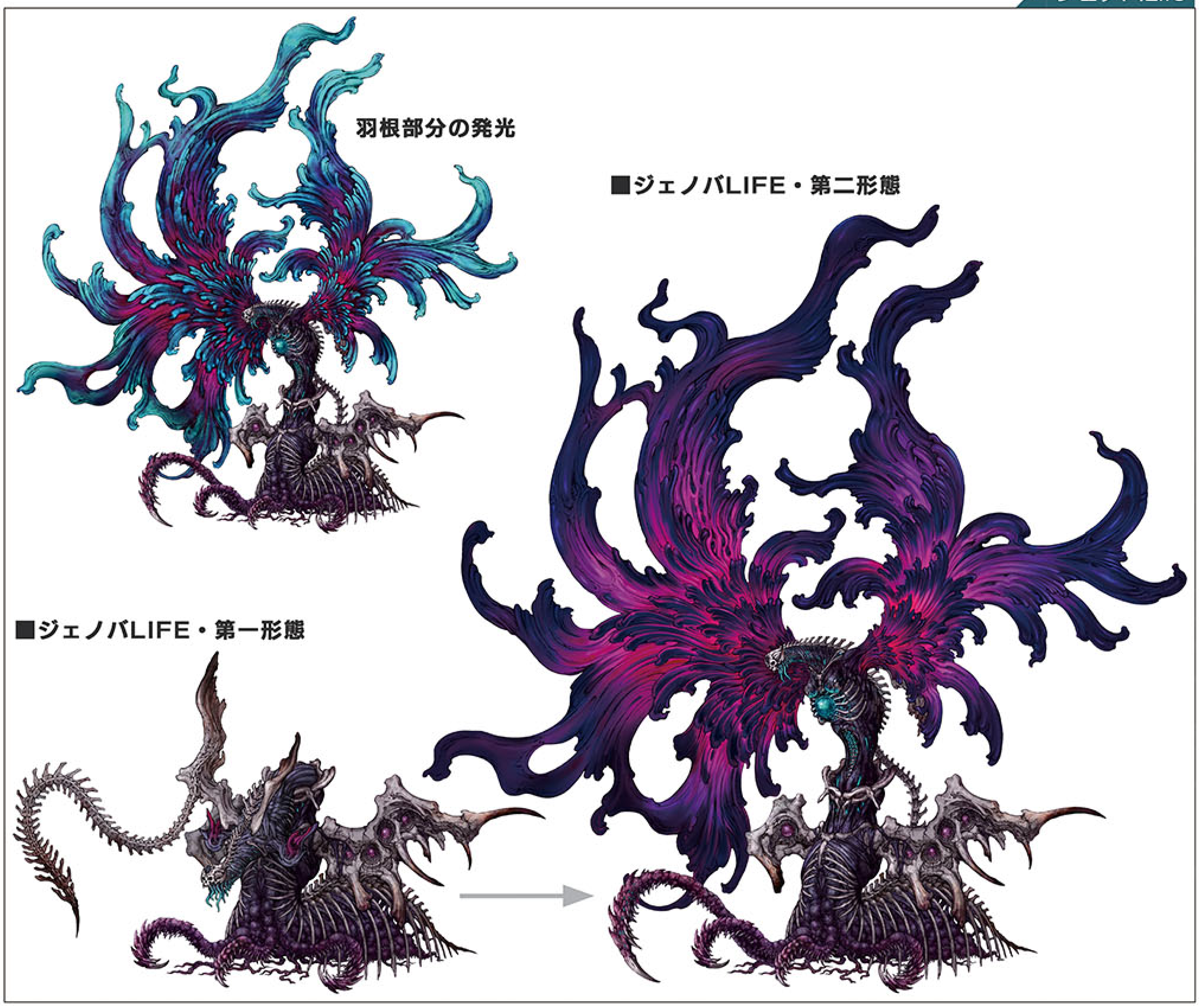


ギ・ナタタク



ガリアンビースト

ジェノバLife



『ファイナルファンタジーVII リバース』



物語の要点と新たな謎



本作では、『FFVII リメイク』で残された謎の多くが解き明かされた一方で、新たな謎も生まれている。物語の肝となる部分を、ここで振り返っておこう。



物語の要点と新たな謎 ❶

世界は分裂し複数存在する

前作のエンディングにおいて、「神羅兵に囲まれたザックスが敵を倒し切って生き延びる」という、オリジナル版とは異なる展開を迎えていたが、これはクラウドたちがいる世界とは別の世界の出来事だったことが判明。それだけでなく、「本作の舞台となる星には、いくつもの世界が存在する」という事実が、物語終盤にセフィロスによって語られた。世界のちがいは、忠犬スタンプの見た目で判断でき、本作では少なくとも5つの世界が登場している(右ページの表を参照)。セフィロスはこうした「世界の仕組み」を熟知しているらしく、それを利用して星の延命をもくろんでいるようだ。



⬆世界の分裂には、フィーラーの奔流が何らかの影響をもたらしている模様。ザックスやビッグスはフィーラーを視認できていないが、「強い風」として感知していた。

世界について語るセフィロスの意味深なセリフ

「そしていまや、世界はひとつではない。
運命の拘束を逃れた世界が、
新たな時を刻んでいる」
「ジェノバとともに、
世界もまた、リユニオンするのだ」
「その先にあるのは、永遠」
—— CHAPTER 13:古代種の神殿で野望を語り

「こんな辺境にいたのか。
消失を受け入れた世界は——」
「ただ、消え去るのみ」
—— EXTRA CHAPTER(EPISODE 7):エアリスとクラウドの気配を察知して

「運命の壁が壊れる時、新たな世界が生まれる。
この星には、幾層もの世界があり、
生み出された世界は、
あるものは続き、
あるものはすぐに消える。
仮に長く続いても、いつか消える。
だが、悲しむことはない。
消えた世界は、ただ星に帰るだけ。
そして、星の命を繋ぐのだ」
—— CHAPTER 14:クラウドに世界の姿を説明して

世界をまたいだ白マテリア

エアリスが持つ白マテリアは、黒マテリアが引き起こすメテオへの対抗手段となるものだが、クラウドたちの世界においてはその力を失い、透明になっていた。しかし、異なる世界の白マテリア(伍番街スラムでエアリスから託されたもの)が世界をまたぎ、クラウドたちの世界のエアリスのもとに届けられたのだ。



⬆CHAPTER 6の途中で、エアリスはそれまで白かった母の形見が、透明になっていることに気づいた。

⬇エアリスは眠りの森にて、異なる世界から持ちこまれた白マテリアをクラウドから受け取る。



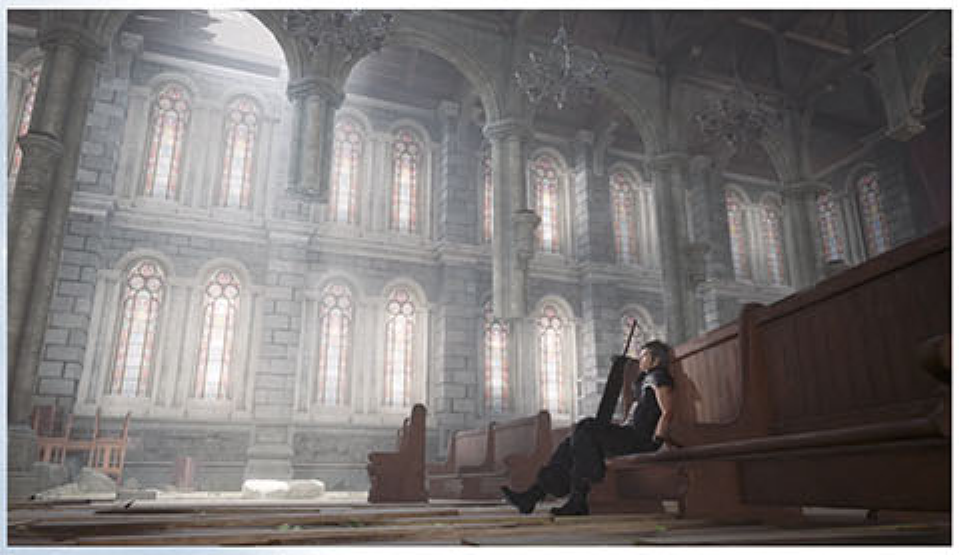
本作で描かれた世界

世界の種類		忠犬スタンプの外見	解説
	クラウドたちの世界	 ビーグル風	ゲーム本編の世界。この世界においては、ザックスやビッグスはすでに命を落としている。
	ザックスが生還した世界	 ヨークシャーテリア風	ザックスを中心とする物語(EXTRA CHAPTER)が進行する世界。空に亀裂が現れ、花は枯れ、住民たちは世界の終焉を受け入れている。この世界のキリエはミッドガルを出ておらず、新生アバランチのメンバー募集に応じようとしていた。
ザックスの選択により分裂 → 	ザックスが神羅ビルへ向かった世界	 ヨークシャーテリア風	「ザックスが生還した世界」から地つづきとなる世界。ザックスはクラウドを治すために宝条を訪ねようとするが、神羅ビルの入口で神羅兵の大軍に囲まれる。
→ 	ザックスが六番魔晄炉へ向かった世界	 パグ風	ザックスはビッグスの魔晄炉爆破を止めようとするが、爆弾は事実上不発に終わる。その直後に神羅兵が駆けつけてビッグスが銃殺され、ザックスも包囲される。
→ 	ザックスが教会の前で悩む世界	 コーギー風	クラウドを助けるか、ビッグスを止めるか、エアリスの目覚めを待つかを決められないザックスの前に、セフィロスが現れる。この世界のジョニーはミッドガルを出ておらず、ザックスの前を通り過ぎていく。
	エアリスとクラウドが散策する伍番街スラム	 チワワ風	EXTRA CHAPTER(EPISODE 7)の舞台となる世界。世界の消失が間近に迫っていることを、住民たちが薄々理解している。ザックスはおらず、エルミナとマリンも不在。





⬆➡「ザックスが生還した世界」と「エアリスとクラウドが散策する伍番街スラム」は、同じ場所のように錯覚しがちだが、忠犬スタンプの見た目が異なっている。



⬆ラストバトルのあとにザックスが教会で目を覚ます場面は、忠犬スタンプが登場しないため、どの世界における出来事かは不明。



物語の要点と新たな謎 ❷

グレンとルーファウスの関係

ルーファウスの前にたびたび姿を現す、ウータイからの使者グレン。会話の内容を読み解くと、両者は旧知の間柄であることが推測されるものの、具体的にどのような関係だったかは謎のまま。ここでは、ふたりの意味ありげなやりとりと、関連作品などで描かれた彼らとウータイの関わりをまとめてみた。



⬅ジュノンでグレンの名前を聞いたルーファウスの脳裏には、ある男を撃ったときの光景がよぎる。

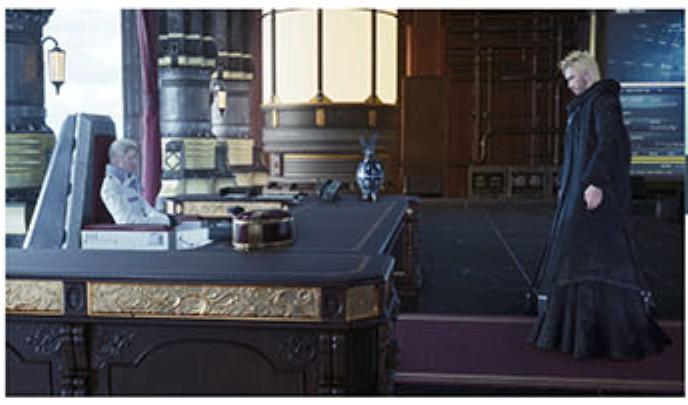
ルーファウスやグレンのウータイとの関わり

- 『ビフォア クライシス -FFVII-』では、ルーファウスは4年前に、ウータイを拠点とするアバランチに手を貸していた
- グレンは、『FFVII エバークライシス』の『ザ ファーストソルジャー』編のオープニングにおいて、7年前にウータイに派兵されたセフィロスと接触している
- グレンの同僚だったマットとルティア(CHAPTER 7でユフィが「元ソルジャーの三羽烏」と紹介した面々)は、本家アバランチたちの回想場面に、隊長の名前として登場する



⬅マットとルティアは、神羅ビルを襲撃する作戦に参加していた模様。

ルーファウスとグレンの意味ありげな会話の例



ルーファウス「生きていたのか」
グレン「もちろん、死んでるさ」

―― CHAPTER 4：ジュノンの神羅支社で対面して

解説 グレンの生存に驚くルーファウスに対し、グレンは笑いながら答える。冗談っぽい返答に聞こえるが、のちの言動を踏まえると、あながち冗談ではないのかもしれない。

ルーファウス「あんな貧相なセットに、総督は立たない」
グレン「なるほどな。お坊ちゃま育ちは面倒くせえや」

―― エンディング：スフール総督が会見に現れなかったことに対して

解説 ルーファウスが発した、まるでスフールの人となりをよく知っているかのような言葉。グレンはスフールをお坊ちゃま呼ばわりするが、ジュノンではルーファウスのことも「相変わらずお絵かきが好きだな、ぼっちゃんは」と揶揄していた。





グレン&セフィロス「我々の『約束の地』が生まれるのだ。良かったな。父親超えだ」

―― エンディング：ルーファウスに本来の目的を明かし

解説 この場面では、グレンにセフィロスの姿と声が重なっており、それまでのグレンの行動が、セフィロスの意図に沿ったものだったことが暗に示されている。

グレン「相変わらず、背中を撃つのがうまい」

―― エンディング：ルーファウスに背後から撃たれて

解説 かつてルーファウスが、グレンを背中から撃ったことを示唆するセリフ。また、それまでグレンだと思われていたのは黒マントのひとりだったことも、この場面で判明。





物語の要点と新たな謎❸

エアリスの運命はどうなったのか

　忘らるる都でエアリスがどのような運命をたどるのか――これは本作でもっとも注目されていた部分のひとつだ。しかし、現時点では、彼女の生死をひと言で断じるのは難しい。というのも、仲間たちは「エアリスは命を落とした」と認識している一方で、クラウドは「エアリスは健在」と感じている様子だからだ。セフィロスがエアリスを手にかける場面も直接的な描写はされておらず、さまざまな解釈が可能。ここでは、仲間たちとクラウドの認識のちがいに着目し、情報を整理してみた。



⬆クラウドが物言わぬエアリスを抱えて何かをしゃべっているシーンは、ノイズが混ざって鮮明には描かれない。



⬅クラウドとセフィロスの戦いに駆けつけるエアリス。彼女がどこからどのようにやってきたのかも気になるところ。



⬅クラウドたちが忘らるる都を出発する前にいる場所は、オリジナル版でエアリスを水葬した泉のようにも見える。

仲間たちとクラウドの認識のちがいがわかる場面

仲間たちの視点

- クラウドをのぞく仲間たちは、ジェノバLifeとの戦闘開始時に、怒りによってリミットゲージが満タンになる



- リバース＝セフィロスとの戦いにおいて、バレットが「弔い合戦だ」としゃべる
- 忘らるる都を出発するときに、クラウドの視線の先にいるエアリスがティファには見えていない

クラウドの視点

- セフィロスとの最後の戦いにおいて、クラウドはエアリスと共闘する



- 最後の戦いのあと、クラウドの呼びかけに応じてエアリスが目を覚ます
- エンディングでタイニーブロンコに乗りこむ前に、クラウドはエアリスと言葉を交わしている

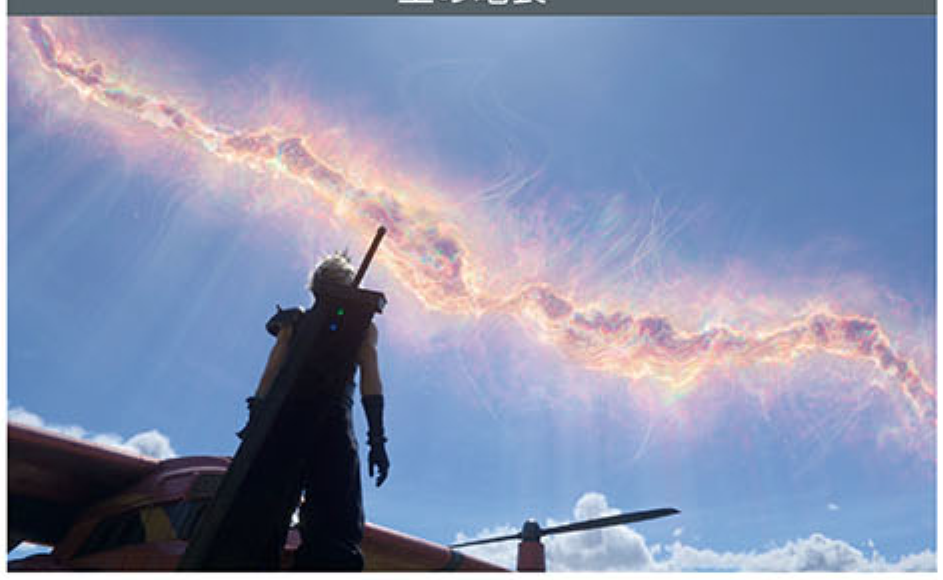
エンディングにおいてクラウドにしか見えていないもの

エアリスの姿



⬆彼女は生存しているのか、ライフストリームから語りかけているのか、それともクラウドが見た幻想か――どのような存在なのかは、現時点では不明。

空の亀裂



⬆ザックスが生還した世界や、エアリスとクラウドが散策する伍番街スラムでも見られたもの。それらの世界では、終焉を予感させるものだったが……？



『ファイナルファンタジーVII リバース』開発スタッフインタビュー Part1

シナリオライター　ストーリー&シナリオ　COディレクター

岩城裕明×野島一成×鳥山 求

ここからは、アルティマニア恒例の開発スタッフインタビューをお届けする。まずは、シナリオ制作の中心を担った3名に、本作の物語やキャラクターについて語っていただく。（聞き手：山下 章）

忘らるる都よりも手前で
2作目の物語が終わる可能性もあった

——『FFVII リバース』のシナリオ制作は、どのように進んでいったのでしょうか？

野島　まず、野村さん（野村哲也氏：クリエイティブディレクター）や鳥山さんを含めたシナリオチームから要望を聞き、僕のほうでプロットを作成しました。それに対してフィードバックをもらって調整をくり返す、というのが基本的な流れです。

鳥山　じつは、前作『FFVII リメイク』の開発初期の段階で、すでに「FFVII リメイクプロジェクト」全体のラストまでのおおまかなプロットは完成していました。そのプロットをベースに、今作の開発を進めながら細部を詰めていったイメージです。

——結末は決まっていて、そこに向けてシェイプアップしていったわけですね。

野島　シェイプアップと言うよりも、新たな要素が追加されて拡散していった印象が強いですが（笑）。

——2作目のシナリオとして、どんなテーマを設定していたのでしょうか？

鳥山　その質問は、野島さんの立場と僕の立場とで答えが変わりますね。

野島　物語作りとしては、前作でプレイヤーのみなさんに登場人物たちの状況をわかってもらえたはずなので、そこから進んで「彼らはどんな世界にいるのか」を伝えることをテーマにしました。ザックスがいる世界を含めた、物語全体の仕組みを説明する感じですね。

鳥山　ゲームシステムの制作側としては、ミッドガルを出て舞台が大きく広がるタイミングですので、「自由な冒険とストーリーの共存」が大きなテーマでした。

——物語がいきなりザックスのパートからはじまり、その内容も衝撃的で驚かされました。

鳥山　オリジナル版を遊んだプレイヤーなら、「前作のつづきだから、カームの宿屋からスタートするのだろう」と簡単に予想できてしまうので、それをくずしたかったんです。ゲーム冒頭でプレイヤーに「クラウドの世界とザックスの世界が別にある」と伝えることについても、野島さんのシナリオに最初から書かれていましたね。

——本作のシナリオが忘らるる都までになったのは、やはり物語の流れにおける区切りを考えてのことですか？

鳥山　三部作の2作目を忘らるる都までにする案は、当

初から検討していました。ただ、ミッドガルを出てからは、ジュノンやコスタ・デル・ソル、ゴールドソーサーやコスモキャニオンなど、ロケーションの数がかなりありますし、オリジナル版では行かなくてもよかったゴンガガが本筋に組みこまれて、物語のボリュームがさらに増えています。そのため、開発の作業量を考慮して、忘らるる都よりも手前で終わらせる別案もありました。

野島　僕は、2作目で忘らるる都まで行くことに抵抗していた時期があって、当時のプロットではゴンガガ魔晄炉でティファがライフストリームに落ちた場面で2作目が終了していたんです。以前から、「エアリスはどうなるんだろう？」という興味を利用して物語を引っ張るのが、なんだか潔くない気がしていて……。それなら、いっそのことエアリスではなくティファがどうなるか気になる形で終わらせるのもありかな、と考えていましたね。

鳥山　いろいろと悩んだ結果、「2作目で忘らるる都までの物語を描いておかないと、いったい何部作になってしまうのか」という問題もあり、当初の予定どおりの区切りになりました。

オリジナル版の要素はできるだけ再現する約束だった

――オリジナル版に登場した町などは大半が再現されていますが、当初からその予定だったのでしょうか？

野島　はい。ファンのみなさんが楽しみにしているから、オリジナル版に出てきた要素はできるだけ残しましょう、という約束は最初からしていましたね。

岩城　ミッドガルだけだった前作とくらべて、今回は多くの町を訪れるので、それぞれの場所にクエストをはじめとした小規模なシナリオをたくさん用意する必要がありました。かなり大変でしたが、そのぶん、さまざまなキャラクターたちを登場させて、彼らの話を広げていくことができて良かったです。

――新たな事実として、シドが過去にエアリスやイファルナと会っていたことが明かされますが、この設定はどこから生まれたのでしょうか？

鳥山　以前に野島さんが手掛けた小説『FFVII リメイク Traces of Two Pasts』がきっかけです。小説のなかで、神羅ビルにいたころのエアリスの様子が描かれているのですが、その当時からシドは神羅に所属していたので、ふたりが出会っていてもおかしくないだろう、ということで、今回の設定につながりました。

野島　「あのころはこんなに小さかったのに……」みたいな、よくあるパターンをやってみたかったのと(笑)、シドにもこれまでの人生を感じさせるようなエピソードを追加したいとの思いがあったんです。あの年齢であれだけの立場にいるということは、シドも若いころからさまざまな件にからんでいたはずなので、その片鱗をチラチラと出したかったんですよ。

――カードゲームの『クイーンズ・ブラッド』の物語では、まさかヴィンセントと勝負するとは思いませんでした。

岩城　『クイーンズ・ブラッド』は、最初はもっとコンパクトなミニゲームにする予定でしたが、だんだん規模が大きくなり、せっかくなのでひとつの物語として成立させようということになって。その段階で、裏設定としてジェノバの伝承を取り入れようと考えました。黒紅の女王と翠玉の魔女の戦いはジェノバとセトラの関係をなぞっている、という都市伝説っぽい伝承が、カードゲームの形で広がっていった想定ですね。その大枠ができたあとに、鳥山からヴィンセントもからませたいとの依頼を受けました。

鳥山　カードゲームは、対戦相手がユニークで個性的な面々であってほしいじゃないですか。さらに、後半になるほど強烈なキャラクターを登場させられたら理想的だろうと。そのあたりを踏まえてヴィンセントを提案しました。今作のメインストーリーではヴィンセントがあまり活躍できないので、カードゲームで見せ場を作ってあげたい気持ちもありましたね。

主題歌の歌詞に込めたエアリス自身の願いとは

――ゴールドソーサーでのデートイベントがオリジナル版よりも豪華になっていますが、開発当初から強く押し出す予定だったのですか？

鳥山　そうです。『FFVII リメイク』にも好感度によるイベントの分岐はありましたが、『FFVII』の好感度といえばゴールドソーサーのデートに強く結びつく要素だったので、そこはしっかりと作るつもりでした。

野島　今回のデートイベントは、オリジナル版よりもクラウドとの仲がすごく深まる展開になっていて、人間関係がさらに一歩進んだ感じがしますね。

鳥山　ゴンドラ内での展開については、エアリスの名セリフの「あなたに……会いたい」を含む一連の会話は、そのまま再現しようと考えていました。それ以外のキャラクターは、あえてオリジナル版とは少しちがう形にしています。たとえばバレットとのデートは、原作だとコミカルな内容でしたが、今回はコレルでダインの話を重厚に描いたこともあり、さらなる過去のエピソードが思い浮かべられるような深みのある展開にしました。

岩城　ケット・シーとヴィンセントとシドが相手になるパターンは、ほかの5人ぶんが作られたあとに追加することが決まったんですけど、最初に聞かされたときに「こ



ストーリー＆シナリオ
有限会社ステラヴィスタ
野島一成
Kazushige Nojima

代表作　FFVII、FFVII リメイク、FFVII アドベントチルドレン、FFVIII、FFX、キングダム ハーツ

自分だけが知っている本作の秘密

今回のシナリオを書くにあたって、仏教の「唯識」やユングの「集合的無意識」などを勉強しました。そのあたりを参考にすると、本作の世界観を理解しやすいと思いますし、物語の結末のヒントが得られるかもしれません。

の3人とクラウドで、デートになるわけがない！」と思ったので、その感想どおりの内容にしています(笑)。ふつうにゲームを進めていると、この3人が選ばれる可能性はかなり低いので、あまり見られないレアなイベントになってしまいました。

――ティファとのデートでは、好感度が高いと最後にキスシーンもありますね。

鳥山　ファンのみなさんがいままで想像するだけだったところなので、実際の映像としてどこまで具体的に見せるか、慎重に検討しました。おじさんとしては、見るのがちょっと恥ずかしいシーンですけどね(笑)。

野島　ただ、本音を言うと、好感度のシステムがあることでシナリオの筋が通らなくなる恐れもあって……。

鳥山　プレイヤーが会話の返事を選択できる仕組みだと、シナリオ側で誘導したいキャラクターの感情とズレが生じる可能性が出てくるんですよ。

野島　とはいえ、みなさんが期待している要素ですので、好感度システムは主軸となるストーリーとは少し離れて、ゲームならではの遊びとして楽しんでもらえればうれしいです。とくに今回は、こんなにリアルな映像世界のなかで、人の気持ちを揺り動かすためにはどんな表現をしたらいいのか、いろいろと工夫しました。30年くらい前に恋愛シミュレーションゲームをプレイしていた当時のことを、ひさびさに思い出しましたね(笑)。

――デート中に観劇する舞台が「LOVELESS」になったのはなぜですか？

鳥山　オリジナル版での演劇は、王様と姫と魔法使いが出てくるコミカルなものでした。今回のデートイベントでは、ゴールドソーサーを代表する一大エンターテインメントを作りたかったので、これまでも『FFVII』の世界で象徴的に存在していた「LOVELESS」を、はじめて映像化することにチャレンジしたんです。

――エアリスが歌う『No Promises to Keep』は、野島さんが歌詞を担当されていますが、どのような想いで書かれたのでしょうか？

野島　シナリオ内の設定として、エアリスがゴールドソーサーのホテルで作った歌詞だったので、自分もエアリスになり切って書いています(笑)。内容としては、誰かとはじめて会ったときのことを語っていますが、クラウドやザックスといった特定の個人に宛てたものではなく、もっと普遍的な感情を込めたものと考えていました。エアリスのなかには、ほかの人たちとの出会いは運命ではなく偶然だと願いたい気持ちがあると思うんです。彼女は古代種の末裔という運命を背負っているがゆえに、これまで大変な経験をしてきました。そういった過酷な運命とは離れて、大好きな人たちとの偶然の出会いに囲まれて生きていきたい……そんなエアリスの希望を込めています。

重要な役割を与えられたローチェと紆余曲折で生まれたロンリー・ゲス

――オリジナル版のキャラクターや前作で新登場したキャラクターたちのほぼ全員が姿を見せるのは、開発当初から方針として決まっていたのでしょうか？

岩城　そうですね。「顔見知りのキャラクターと再会できる」という点が続編のおもしろみだと思うので、オリジナル版にいた人物だけでなく、『FFVII リメイク』で出会った人たちを、おもにクエストなどにどんどん入れこんでいきました。野島さんのシナリオには「縁を結ぶ」というテーマも含まれていたので、サブキャラクターたちとの縁を深める意図もあります。

――前作で強烈なインパクトを残したローチェが、今回は最終的に黒マントにまでなってしまいますが、この展開は前作の時点から考えていたのですか？

鳥山　いえ、そのころは決めていませんでした。

岩城　もともとローチェは、バイクゲームに登場するただの中ボスで、設定がほとんど白紙の状態でシナリオ制作の依頼を受けたんです。そのときに、「白紙だったら、僕が自由に作っていいんだな」と思い、ソルジャーならきっと変なヤツだろう、ということで、あんな性格の人物にしました。その後、僕の知らないところで彼の設定がどんどんふくらんでいき、今回のシナリオでは黒マントになっていたんです。自分としては「ああ、立派に育ったなあ」という気持ちですね(笑)。

鳥山　前作で目立つキャラクターとしてしっかり確立されたので、より重要な役割を与える意味で、「黒マントはソルジャーのなれの果て」を象徴する人物になりました。もともとは、カームの宿屋のオーナーであるブロードがその役割だったのですが、エピソードとしてちょっと地味な印象があったので、もっと目立つローチェに変更して、クラウドとの対比も強調させています。

野島　僕としては、「ちゃんと死なせてあげたい」との気持ちでシナリオを書いていました。でも、今回黒マントになって終わったと思ったのに、最後はヘリに乗って古代種の神殿から脱出してますよね？

岩城　まだ死んではいませんよ(笑)。

――コレルプリズンにはロンリー・ゲスという新キャラクターが登場しますが、オリジナル版で同じ立ち位置だったコーツから変わったのはなぜですか？

鳥山　ちょっと複雑な経緯がありまして……。

野島　オリジナル版では、コーツの協力を得てチョコボレースに出走する流れでしたが、今回は少し間延びしそ



COディレクター
鳥山 求
Motomu Toriyama

代表作　FFVII、FFVII リメイク、FFVII エバークライシス、FFX、FFX-2、FFXIII、メビウス FF

自分だけが知っている本作の秘密

5年前のニブルヘイムでクラウドがティファの部屋のタンスを開ける場面では、タンスのなかを調べるモーションとリアクションのボイスをひととおり作っていました。息が荒くなるようなボイスもありましたが、さすがにやりすぎということで(笑)カットされています。

うだったので、プロットの段階でチョコボレースのカットが検討されていました。そのため、コーツの出番はいったんなくなったんです。それとは別に、「ロンリー・ゲス」という人物名を思いついてしまい、どうしても作中に登場させたくて(笑)、コレルプリズンで情報を集めるときに協力してくれる人物として設定しました。

鳥山　そのロンリー・ゲスのデザインを発注するさいに、担当したデザイナーがオリジナル版の要素を積極的に取り入れるタイプだったこともあり、コーツのような緑色のスーツ姿のものが上がってきたんです。想定とは少しちがっていたものの、デザイン自体はインパクトがあって良かったのでOKを出しました。

野島　そうしたら、変な見た目に影響されて設定がどんどん増えていき、あんなキャラクターに仕上がったんです。

鳥山　最終的にチョコボレースはカットしないことに決まったため、コーツの役割をロンリー・ゲスに引き継がせました。個人的には、Pファンクというジャンルの音楽をいつかゲームに使いたかったのですが、彼のおかげで満を持して投入できて、うれしかったです(笑)。

――音楽関係だと、前作のウォールマーケットで歌っていた歌手のアキラが、カームで凱旋コンサートを開いていますよね。

鳥山　出世しました(笑)。ジョニーや神羅課長など、オリジナル版当時に僕が作ったお遊びキャラクターたちが、今回はストーリーやクエストにからむようになり、自由に使いづらくなってしまったんですよね。今回のリメイクプロジェクトでも、ひとりくらいは僕が好きなように使えるキャラクターがほしいと思って確保したのが、アキラなんです。3作目では、もっとすごいことをやらせようと思ってます(笑)。

声優の演技によって感情が乗ることで何気ないセリフが深くなる

――ご自身が担当したキャラクターのセリフのなかで、とくに気に入っているものはありますか？

野島　給水塔のエアリスですかね。2回目に話しかけたときに、故郷という概念はもちろん、幼少期の思い出の共有相手を持たない彼女が気持ちを持てあましているセリフ、声のトーン、表情、足バタバタ。完璧です(笑)。

鳥山　僕はレッドⅩⅢ関連のセリフは全体的に気に入っていて、とくにコスタ・デル・ソルのクエスト「コスタでランデブー」で『ラン・ワイルド』に参加する前の会話が大好きです。ちなみに、その場面の最後で、「チーム・レッド、レディー・ゴー！」の掛け声に合わせてレッドⅩⅢが「ウォォーン」と鳴くボイスは、当初は収録していなかったんですけど、あとで別のシーンから探してきて当てはめたんですよ。

岩城　クエスト担当の立場からすると、レッドⅩⅢのセリフは作るのが大変でした。コスモキャニオンを訪れる前後でレッドⅩⅢの口調が変わるのですが、メインストーリーのどのタイミングでもすべてのクエストを進めることができるので、両方の口調のパターンでセリフを用意しているんです。

――個人的には、エアリスやティファが口にする「おかえり」というセリフのように、日常の何気ないあいさつをうまく使っているのが野島さんのシナリオの特徴のひとつだと感じています。

野島　「おかえり」や「ありがとう」といった言葉は、それ自体がもともと奥深いものですが、字幕だけでなく声優さんによるボイスがつくことで、さらにすてきなセリフになったと思いますね。

鳥山　声優さんの演技で感情が上乗せされると、シンプルな言葉のほうが飛躍的に深い意味を持つようになります。……あ、一番好きなセリフを思い出しました。グラスランドエリアのクエストで展開するベグ盗賊団のエピソードで、一番最後にクラウドが言う「なんつって」(笑)。あのエピソードは、終わりかたとしてパンチがちょっと弱かったのですが、そのひとことを野島さんが追加してくれたおかげで、しっかりとオチがつきました。やっぱり、何気ないセリフが一番心に刺さります。

野島　前作でもそうだったのですが、キャラクターの映像表現がリアルになったことで、どんな言いまわしなら違和感なくセリフを聞かせることができるのか、なかなかつかみ切れなかったんです。だから、なるべくふつうの言いかたになるように意識していましたね。いま振り返ると、オリジナル版では作りこんだセリフがわりと多かったのですが、『FFⅦ リメイク』や『FFⅦ リバース』では抑え気味になっているはずです。

――ゴンガガ魔晄炉でライフストリームからもどってきたティファにエアリスが声に出さずに「よかったね」と言いますが、これにはどんな意図があるのでしょうか？

野島　僕はつねづね、キャラクターに口パクだけで演技をさせたいと思っていて、これまでにもさまざまな作品で提案してきたんです。でも、「口が動いているのにセリフがないと不具合のように見える」という理由で、いつも字幕が表示されてきました。今回、それをようやく実現させてもらった感じですね。

鳥山　ほかにも口パクでの演出を入れたシーンはあるので、気に掛けてもらえるとうれしいです。

――もうひとつ気になっていたのが、オリジナル版の忘らるる都で印象的だったクラウドの「指先がチリチリする。口の中はカラカラだ。目の奥が熱いんだ！」というセリフが、今回は登場しないことですが……。



シナリオライター

岩城裕明
Hiroaki Iwaki

代表作	FFⅦ リメイク

自分だけが知っている本作の秘密

ギルガメッシュが最後のバトルの前に詠む歌には、“源氏”つながりで『源氏物語』に関連する単語を組みこんでいます。「夕霧」や「胡蝶」がそうですね。「閑古鳥」や「呼子鳥」も、「貌鳥(かおどり)」から連想して取り入れました。

野島　僕としては、「チリチリする」とか「熱い」といった部分は映像演出で表現できそうだから、わざわざセリフで言わなくてもいいかな、と思っていました。セリフが入っていなくても、映像を見ればオリジナル版を知っている人の頭のなかではクラウドの声が聞こえるんじゃないかと。
鳥山　あそこの一連のシーンは、さまざまな解釈をしていただきたいので多くは語れないのですが、野村とも相談した結果、オリジナル版のセリフをクラウドが叫んでいるようにも見えるシーンがフラッシュバックとして挿入される演出に落ち着きました。

忠犬スタンプが示す複数の世界は
どんな結末を迎えるのか

——本作で、この世界の構造がかなり判明しました。基本的には、前作でクラウドたちが運命の壁を壊したために世界が変化していっているわけですよね？
野島　はい、それで合っています。『FFVII リメイク』で運命の壁から踏み出した先で、新しい世界が構築されていくようなイメージですね……現時点だと、ネタバレにならずに説明するのは難しいのですが(笑)。
鳥山　最終的な世界の構造は、3作目で明確になっていくと思いますよ。
——前作のエンディングでは、ザックスのシーンで本編中とはちがう忠犬スタンプの絵が出てきて、クラウドたちとは異なる世界だと暗示されていましたが、今回スタンプの種類がさらに増えているのに驚きました。
野島　それだけたくさんの世界が存在していると考えてください。ただし、いわゆる並行世界の概念とは少し異なるものですね。
鳥山　ちなみに、ラストバトルのあとでザックスが教会にいるシーンでは、忠犬スタンプの絵が出てきません。あそこの場面だけは、まだどこの世界なのかを明らかにしていないんです。
——ラストバトルの直前で、セフィロスが「お前を見くびっていた」と言いますが、これは誰に対するセリフなのでしょうか？
野島　エアリスですね。セフィロスが世界をリユニオンさせようとして動き出したときに、それを防ぐためにエアリスが立ち上がりました。当初セフィロスは、エアリスのことを大した勢力だとは思っていなかったのですが、ここまで対抗してきたので「見くびっていた」と発言したんです。
——透明になってしまったエアリスの白マテリアも、やはり今後の展開のカギになりますよね……？
野島　もちろんです。あれは、白マテリアにもともと封じられていた力が何らかの影響でなくなってしまい、透明の器になった状態ですね。
鳥山　それも3作目をお楽しみに、ということで(笑)。
——わかりました。では、その3作目に向けた意気込みを聞かせてください。
岩城　つぎの作品は、『FFVII リメイク』や『FFVII リバース』で新しく生まれたキャラクターたちにとっても最後の舞台になるので、それにふさわしい物語を作っていきたいですね。プレイヤーのみなさんには、メインストーリーはもちろん、その周辺のエピソードにも期待していただけるとうれしいです。
鳥山　前作の開発スタート時には、まさか約10年にもおよぶ長期のプロジェクトになるとは想像していませんでした。3作目は、『FFVII』の世界が大団円を迎えられるような作品を目指したいと思っています。
野島　じつは、3作目のメインシナリオはもうすでに書き上がっている状態で、僕の仕事はほぼ完了しています。三部作のエンディングに向けて怒涛の展開になっていて、みなさんに盛り上がってもらえる作品が完成すると信じていますので、どうぞご期待ください。
(2024年2月2日　スクウェア・エニックスにて収録)



今回のデートイベントはクラウドとの仲がより深まって
人間関係がさらに一歩進んだ感じがします



『ファイナルファンタジーVII リバース』開発スタッフインタビュー Part2

ワールドデザインディレクター　ディレクター　バトルディレクター

佐藤雅則×浜口直樹×遠藤皓貴

つづいては、ワールドマップやバトルをはじめとするゲームデザインを手掛けた3名に、本作のシステムを構築していくうえで抱いていた想いを明かしてもらう。　（聞き手：山下 章）

ワールドマップの大きさの狙いは「広いと感じるギリギリのせまさ」

――リメイクプロジェクトの2作目として、『FFVII リバース』はどんな方向性のゲームシステムにしようと考えていましたか？

浜口　『FFVII リメイク』発売後に、遊んでくださったみなさんからたくさんの反響をいただきましたが、そのなかには「もっとミッドガルのなかを自由に探索したかった」というご意見もありました。前作では、ストーリー主導でジェットコースターのように物語を展開させていくのが大きな方針だったので、マップなどを含めたすべての要素をそれに沿った構造にしていましたが、今回はセフィロスを追って世界各地を訪問する展開で、物語の目的も前作ほど明確ではありません。この側面をうまく活用し、ストーリーの区切りごとにプレイヤーがどんな遊びかたをするのか自分で選べるようなゲームデザインにすれば、前作とはちがった新しいものが作れるのではないか、と考えました。

――前作のアルティマニアのインタビューでは「2作目でワールドマップをどうやって表現するか、これから検討したい」とおっしゃっていましたが、結果としてオープンワールド風の壮大な世界になりましたね。

浜口　ええ。当初思い描いていたものから、ほとんどブレずに完成させることができたと思います。ゲーム開始時点から世界中のどこへでも自由に行ける仕組みではなく、旅を進めるにつれてエリアが増えて世界規模になっていく方式にすることは、最初の企画段階から想定していました。完全なオープンワールドとは言えなくても、地つづきで世界全体がつながっていることに意味があると思うので、その実現にはこだわっています。スタッフの作業量や時間といった制作コストは上がりましたが、最後まで押し通しました。

――ワールドマップの広さは、どのようにして決まったのでしょうか？

浜口　僕と遠藤と佐藤の3人で、どれくらいの広さにするのか、かなり相談をしました。単純に広くするだけだと、そのぶん開発期間が必要ですし、各地で遊べるコンテンツの密度を担保するのも難しくなる。かといって、世界の広大さを感じてもらうには、それなりに大きくしなければならない。それらを踏まえて、「プレイヤーに広いと感じてもらえる、ギリギリのせまさ」を目指して、

何度も検討を重ねたんです。
遠藤　僕としては、「わくわく感」がほしいと思っていました。ワールドマップ探索の基本として、歩いているだけでも楽しく感じられるようにしたかったんです。なので、世界全体の広さを最初に決めて、そのなかにどれくらいの数のコンテンツがあれば楽しめるか、ということを検討してから、佐藤のほうで具体的な内容を考えてもらいました。
佐藤　検討の結果、エリアごとに30から40程度の遊びが必要だと推測されたので、前作で登場していた設定やキャラクターなども活かして各地のコンテンツを作っていき、ちょうどいい密度感になるようにワールドレポートやトレジャースポットなどを散りばめた感じです。

プレイヤーが遊びかたを選べるような
ゲームデザインを目指した

──召喚獣レポートや発掘レポートといったワールドレポートのバリエーションは、どのようにして作られていったのでしょうか？
佐藤　ワールドマップをどこまで探索するかは、プレイヤーが任意に決められます。ゲームのコンセプトとして、サブストーリーにはいっさい触れずにメインストーリーだけを追う遊びかたも許容する方針だったので、寄り道しないで目的地へ一直線に向かっても構いません。しかし、それだけだとワールドマップを作りこむ意味がなくなってしまいますから、世界を探索する動機を作ることにしました。具体的には「召喚獣を強くしたいから召喚獣の祠を探す」とか「アイテムクラフトで作れるものを増やしたいから発掘レポートの場所へ行く」といった感じですね。自分の目的に合わせてどれに挑戦するかを選べる形になるように、各種レポートの内容や報酬、得られる体験などを設定していきました。
浜口　先ほどの前作とのちがいの話にもつながるのですが、ワールドマップを探索するかどうかも含めて、今作では「ゲームとしての選択」というキーワードをつねに意識しながら制作しています。前作のようなストーリー主導のゲームデザインだと、シチュエーションに巻きこまれていく展開がメインになるため、プレイヤーが自分の意志で選択をしてゲームに介入する機会が比較的少なくなりがちです。今回はそこを変えて、メインストーリーを進めるのもサイドコンテンツで寄り道を楽しむのも、すべてプレイヤーが選べる形にしたかった。それによって『FFVII リメイク』とは異なるゲーム体験が得られるはずなので、すべてのセクションで「選択」を重要視していましたね。
──各種スポットの場所は、どのような基準で決めていきましたか？
佐藤　今回はとくに自然豊かなビジュアルを目指したかったので、アート関連スタッフにも協力してもらいながら、それぞれにふさわしい位置を考えていきました。たとえばライフスポットだと、ライフストリームがわき出る場所なので、人々の生活圏から離れた奥深い森や険しい山岳などにひっそりと存在している、といったコンセプトにもとづいて配置しています。背景チームとは何度も意見をキャッチボールしていて、いったん位置を決めたあとも「このスポットはもう少し高い場所に移して、岩山をまわりこんで向かうようにしましょう」みたいに、何度もこまかく調整をしました。
──調査レポートだけ、エンシェントマターを集めるという連作風の作りになっているのはなぜですか？
浜口　モーグリレポートのように、ちょっとしたストーリーが語られるものもありますが、そこまで深い話が展開するわけではないので、ひとつくらいはキャラクターの魅力でプレイヤーに興味を持ってもらうタイプのレポートを入れたい、と思ったのが発端です。そこから、歴代FFキャラクターのなかでもとくにキャッチーなギルガメッシュを軸にしつつ、前作の登場人物たちのエピソードを各エリアの調査レポートに盛りこんでいきました。エリアごとの話の内容は、企画チームから「このエリアはベグ盗賊団が出る」みたいなアイデアを出して、鳥山(鳥山 求氏：COディレクター)をはじめとしたシナリオチームにアレンジして制作してもらっています。組みこまれているミニゲームも豊富なので、多くのかたに喜んでもらえるコンテンツになったのではないでしょうか。

自分が世界に介入している感覚を
クエストでも表現したかった

──ワールドエリアごとにチョコボの能力が異なることで、探索のしかたのバリエーションが増えていますね。
佐藤　それが狙いです。討伐レポートだと敵のタイプやミッション、召喚獣レポートだとボタン入力の難易度などのちがいはありますが、ワールドレポートの遊びのサイクルや手触りといった部分で変化がないと飽きてしまうので、エリアによって探索時の印象を変えたいと考えました。そこで、エリアごとにフィールドでの移動体験を大きく変化させるために、それぞれ別の能力を持つチョコボを登場させて、うまく乗りこなさなければたどり着けない場所を作ることになったんです。ひとつのエリア内でも、最初に訪れる場所の周辺はシンプルな移動のみで探索できるのですが、先へ進むにつれて地形が複雑



ディレクター
浜口直樹
Naoki Hamaguchi

代表作　FFVII リメイク、FFXII、FFXIII、FFXIII-2、ライトニング リターンズ FFXIII、メビウス FF

自分だけが知っている本作の秘密
　エンシェントマターを集めると行けるギルガメッシュ・アイランドは、もともとはオリジナル版で同じような位置にあったゴブリンアイランドを想定した企画でした。しかし、シナリオ調整の結果、島に現れるのがギルガメッシュになり、ゴブリンはコレルエリアの調査レポートに組みこまれることになったんです。

になったり仕掛けを活用する必要があったりと、チョコボで移動するだけでも楽しめるようなマップを目指してデザインしました。

——オリジナル版には存在しなかった町であるサイドジュノンは、どのような経緯で誕生したのでしょうか？

浜口　ジュノンエリアのクエストの構造をグラスランドエリアとはちがう設計にしたい、というのが出発点でした。グラスランドエリアでは、カームからワールドマップの各地をまわって、またカームにもどるのがクエストでの移動の基本ですが、ジュノンエリアでも同じパターンになるのを避けたかったんです。そこで、アンダージュノンから犬を連れていく依頼をこなせば新しい町が解放されるというクエストを設定し、その目的地としてサイドジュノンが生まれました。「何かを達成するとワールドマップが広がる」といったような、プレイヤー自身が世界に介入している感覚を、クエストを通じて味わってほしかったんです。

——そのクエストも含めて、今回のクエストは前作以上に内容が多彩な印象がありました。

浜口　クエストのバリエーションについては、ベースの部分を私が一括して考えています。エリアごとのロケーション担当者が個別に制作するよりも、ひとりがまとめて設計したほうが、結果的に全体の多様性をコントロールしやすいんですよ。それぞれのクエストで独自のゲーム体験が得られることを目指したので、ぜひひととおり遊んでいただきたいですね。ちなみに、CHAPTER 12で各地に新しいクエストがいくつも発生するのは、世界各地がつながったことを感じてもらうためなんです。それまではエリアをひとつずつ順番に攻略していきますが、CHAPTER 12ですべてのエリアが海でつながり、ワールドマップ全体がオープンワールドとして楽しめるようになるので、各地の新しいクエストをきっかけにして世界をもう一度めぐってもらえるとうれしいですね。

——クエストと並んでミニゲームもかなり豊富ですが、オリジナル版のものをリメイクするうえで苦労した点はありましたか？

浜口　とにかく数が多かったので、全体的なクオリティを引き上げるのが大変でしたね。ミニゲームごとに担当者を割り振り、ある程度の方針を最初に固めたあとは各自にまかせていたのですが、人によって進み具合や問題点が多種多様で、足並みをそろえて調整するのに苦労しました。ちなみに、ミニゲームについては専門のスタッフはほぼおらず、大半は別の業務と掛け持ちしながら制作してもらっています。

——採用されなかったミニゲームもあるのですか？

浜口　おもしろくならなくてボツになったものが、ひとつありましたね。オリジナル版でアンダージュノンからジュノンへ移動するときに、イルカでジャンプするミニゲームがあったので、同じ仕組みで作ってみたんです。着地する鉄骨の位置に合わせてクラウドの場所を調整し、ホイッスルでイルカを呼んでジャンプするのですが、その一連の操作が全然おもしろくない（笑）。イルカの動きに合わせてタイミング良くボタンを押すパターンなども試したものの、どうしてもミニゲームとして成立せず、最終的に水上スキーのような現在の『ドルフィンジャンプ』に変更されました。

前作よりも深みが出るように根本から調整し直したバトルシステム

——今回のバトルシステムは、前作のものからどのように変えようと考えていましたか？

遠藤　『FFVII リメイク』の時点で、自分がバトルで表現したいものはできあがっていたのですが、アクションの種類をやや絞りすぎたことで、思っていた以上に自由度が低くなってしまった感触もあったんです。そんな反省点を踏まえつつ、"さまざまなアクション要素を解放してアクティブに遊ぶ人"や"コマンド選択に集中してじっくり遊ぶ人"、"その中間の人"など、いろいろなタイプのプレイヤーがいることを意識しながら、前作よりも深みが増すようにシステムを設計していきました。具体的には、キャラクターの各種アクションや回避の性能といった根本的な要素を含めて見直しを行ない、前作から引きつづき登場しているバトルキャラクターたちの能力も全員調整し直しています。

——本作から新しくバトルメンバーとして加入するレッドXIII、ユフィ、ケット・シーの3人は、どのように作っていったのでしょうか？

遠藤　僕としては、複数のプレイヤーキャラクターがいるゲームでは、キャラクターごとにちがう作品だと感じるくらいガラッと手触りが変わるほうが好みなので、新しい3人についても意識して差別化を図りました。なかでもケット・シーは苦労しましたね。アクションゲームの操作キャラクターにはスタンダードタイプと変わり種タイプがいて、スタンダードタイプは能力を比較的素直に設定できるのですが、変わり種タイプはどんなクセを持たせるのか慎重に考えなくてはいけません。ケット・シーは、見た目の印象に合わせて変わり種タイプにするべきだと思っていたので、そちらのタイプに寄せつつクセが強くなりすぎないように、開発終盤まで調整をしていました。

——ワールドマップが採用されたことで、バトルに影響した部分はありましたか？



バトルディレクター
遠藤皓貴
Teruki Endo

代表作　FFVII リメイク、モンスターハンター：ワールド（カプコン）

自分だけが知っている本作の秘密

クラウドとセフィロスの連携アビリティは、もうひとつ実装する予定でした。モーションだけでなく、カメラ演出やエフェクトも完成していたのですが、マテリアキーパー戦のシチュエーションに合わないということで未採用になったんです。とても格好良かったので、ちょっともったいなかったですね。

遠藤　もっとも大きな影響は、モンスターの出現場所の調整です。最初にワールドマップの担当者にモンスターを配置してもらったあと、実際に遊んだ感覚をもとに微調整を進めていきました。
佐藤　メインストーリーの展開に沿った道の周辺はほどほどの敵、そこから外れてワールドマップの端や山の上などの遠い場所は強めの敵、という方向性でエリア分けをして、遠藤に最適な形を決めてもらった感じです。「ワールドマップには最初から強敵が出現していても構わない」との方針はありましたが、基本的にはバトルで苦戦しない程度の難しさを目指してバランス調整を行なっています。
浜口　新しいエリアを訪れたら、近くに出現したモンスターに瞬殺された、みたいな状況は避けたかったので、そのあたりの配置調整には気をつけていました。全体としては、ひとつのエリア内の敵をほぼすべて攻略して、達成感を持ちながらつぎのエリアに進めるようなバトルバランスにしています。一部のシークレットエネミーなどは、少し先に進んでパーティが強くなってからでないと倒しにくいですが、それはあくまでもアクセントとして配置している想定ですね。
佐藤　コレルエリアのトンベリキングとかは、準備せずに挑むと大変だと思います。苦戦するときは、『みやぶる』でエネミーレポートを確認するのが重要なので、積極的に使ってみてください。
――オリジナル版からのファンとしては、エネミーとしてテスト0がちゃんと登場していてうれしかったです。
浜口　じつはテスト0は、オリジナル版当時の開発スタッフたちも、意図的に入れたものなのかバグだったのか詳細を覚えていなくて……(笑)。でも、原作ファンのみなさんには知られている存在だったので、今回も登場させることにしました。ボイス収録のときに鳥山がおもしろい演出にアレンジしてくれたおかげで、ボイスが変なテンションになっていますが(笑)、ご存知のかたにはニヤッとしていただけると思います。



ワールドデザインディレクター
佐藤雅則
Masanori Sato

代表作　FFVII リメイク、FFXV、キングダムハーツIII

自分だけが知っている本作の秘密

最初の企画案では、チョコボストップへの誘導役は単なる白い野良犬でした。その後、はぐれチョコボに変更されましたが、プレイヤーに見つけてもらいやすくするためにサイズが大きかったせいで「かわいくない」との意見が開発チーム内から多数集まり、検討のすえに現在のサイズに落ち着いたんです。

連携アクションと連携アビリティで バトル側からも仲間同士の関係性を表現

――バトルの新要素である連携アクションや連携アビリティは、どのような経緯で採用されたのですか？
遠藤　もともと『FFVII』はキャラクターに魅力がある作品ですし、今回のストーリーでは登場人物同士の関係性が色濃く描かれていたので、バトル側からもそこへアプローチできたらと考えた結果、キーワードとして「連携」が浮かび上がりました。それをもとに、前作からアクションの種類を増やしたいという当初の希望をミックスすることで、連携アクションや連携アビリティが誕生したんです。
――スキルツリーも今回が初登場ですが、これも遠藤さんのアイデアですか？
遠藤　自分からもアイデアは出していますが、メインは浜口で、もうひとりのバトルシステム担当者を含めた3人で構想を練っていきましたね。
浜口　スキルツリーは、プレイの状況に合わせて気兼ねなく再調整してもらいたいので、いつでもデメリットなしでリセットできるようにしました。
遠藤　新しいスキルコアがスキルツリーに出現したときに、「こっちのコアを解放していたせいでSPが足りない！」となるのを恐れて、ポイントを貯めたまま使わない人もいると思うんです……じつは僕もそのタイプなんですよ(笑)。でもそれだと、最初からいろいろなスキルを解放して遊んでほしいのに、何も習得しないままで進んでいってしまう。だから、いつでもリセットしてやり直せる仕組みにすることで、気軽にスキルツリーを利用してもらおうという狙いがありました。
――新しく登場する召喚獣は、どのようにして決まったのでしょうか？
遠藤　前作と同じように、出したい召喚獣を最初にリストアップして、オリジナル版での登場順なども考慮しつつ選んでいきました。
浜口　さらに今回は、ワールドエリアごとに関係の深い召喚獣がいるという設定だったので、場所のイメージと合うものをパズル的に当てはめていった感じです。オリジナル版の召喚獣のうち、あと4体がリメイクプロジェクトでは未登場ですが、とくにナイツオブラウンドはみなさんの期待が高いでしょうから、それに応えられるように頑張ります。
――マテリアでは、操作キャラクターではないときに自動的にアビリティや魔法を使う『オート○○』が充実していますが、これにはどんな意図があるのでしょうか？
遠藤　きっかけは「プレイヤーごとに自由に遊んでもらいたい」ということでした。前作からそうですが、アクション寄りで遊ぶ人もいればコマンド寄りで遊ぶ人もいる、という幅広さを持つバトルシステムなので、いっそのこと「マテリアのセッティングを工夫すれば操作しなくても勝てる」のもアリかなと思い、オート系のマテリアを増やしたんです。もうひとつ、連携アビリティを使いやすくする目的もありました。連携アビリティを発動するには、相手の連携ゲージもためないといけませんが、そこまで手がまわらないプレイヤーもいるはずです。その対策として、オート系のマテリアで仲間が自動的にア

ビリティを使って連携ゲージをためてくれることで、操作キャラクターを切りかえなくても連携アビリティを利用しやすくしました。事前のセッティングさえしておけば、アクションがうまい人と同じようなバトル体験ができる、というのを目指したつもりです。

ラストバトルは最初の構想だともっと長い予定だった

——今回のラストバトルは、戦う相手や場所がめまぐるしく変化していきますが、この展開はどのように考えられたのでしょうか？

浜口　基本的には、野島さん（野島一成氏：ストーリー＆シナリオ）が書いたシナリオに準拠しています。ただし、最初の構想ではさらに2戦くらいあり、さすがに長くて疲れてしまうということで減らしました。しかも、開発当初は全滅したらバトルの最初からやり直しになっていたんです。『FFVII リメイク』のときも含めて、ボスの途中の段階からやり直す機能は入っていなかったのですが、今回のラストバトルのためだけに追加してもらいました。

——ラストバトルのほか、いくつかの場面でザックスやセフィロスを操作できるシーンがありますが、制作時に気をつけていた点はありますか？

遠藤　非常に重要なキャラクターをプレイヤーに操作してもらうことになるので、バトルの回数はとても少ないですが、ほかのキャラクターと同じくらいの労力を投じてしっかりと作っています。

浜口　ザックスとセフィロスは、オープニングとラストバトルの驚きを担うキャラクターでもありますから、たとえ操作する機会が少なくても作りこむだけの価値はあると考えていました。

——2作目の開発が終わったばかりですが、つぎの3作目ではどんなことに挑戦したいですか？

佐藤　今回は、さまざまな要素を詰めこみつつ、現時点でやれることはすべてやり切りました。ですが、3作目に対してみなさんが期待している要素は、まだまだたくさんあると思いますので、それをきちんと作りこみたいですね。実際にお届けするのは少し先になりますが、発売されたときの時流に合ったゲーム体験ができるように、先を見すえて取り組んでいきたいです。

遠藤　『FFVII リバース』は、ストーリーに沿ってつぎの目的地がある程度決まっていて、そこに到着すると物語が進む、という構造のゲームでした。個人的に3作目では、それをもう少し自由にすることにチャレンジしてみたいと思っています。たとえるなら、つぎにどこへどんな方法で行くのか、プレイヤーのみなさんが自由に決められて、行く先々で遊びを見つけてもらうという、最近主流になってきているスタイルですね。それが果たしてリメイクプロジェクト三部作の最後としてふさわしいのかどうか、迷っているところではありますが、みなさんからの『FFVII リバース』への反響を踏まえて検討していきたいです。バトルに関しても、さらに自由な遊びかたを追求し、バランスを取ろうとして縮こまるよりは思い切っていろんな要素にチャレンジしてみようかと思っていますので、期待していてください。

浜口　次回作では、原作どおりならアイシクルロッジや大空洞に行って、ウェポンが出現して、飛空艇を入手して……とつづいていくことになりますが、実際にどのようなはじまりにするのがいいのかは悩みどころです。でも、飛空艇入手後に関しては、今作とは異なって複数のエリアを同時に攻略できる形にしたいと構想しています。仮に飛空艇で自由に空を飛べるようになった場合、プレイヤーがどのように世界に介入できればゲームとしておもしろくなるのか。その答えを導き出せたら、きっと良い作品になると思います。今回のリメイクプロジェクト全体の評価は、つぎの3作目で決まりますので、1作目や2作目とはちがった魅力を感じてもらわないと、『FFVII』をリメイクした意義がありません。そのためにも、単純に2作目の延長線上に着地させることはせず、新しい驚きや体験に満ちた作品にしたいですね。

（2024年2月8日　スクウェア・エニックスにて収録）



「ゲームとしての選択」というキーワードをつねに意識しながら制作していました



『ファイナルファンタジーVII リバース』開発スタッフインタビュー Part3

プロデューサー　クリエイティブディレクター

北瀬佳範×野村哲也

最後は、「FFVII リメイクプロジェクト」のキーマンである北瀬氏と野村氏のふたりに、本作が完成に至るまでの道のりと次回作に向けた心境について、お話をうかがった。　（聞き手：山下 章）

前作のノウハウを継承できたことで開発が比較的スムーズに進められた

――『FFVII リバース』の開発は、実際にはいつごろからスタートしていたのでしょうか？

北瀬　シナリオについては、『FFVII リメイク インターグレード』を制作しているころにはほとんど完成していましたね。

野村　シナリオができたから、つぎはボイス収録に取りかかろう、といった段階でした。とはいえ、開発作業自体は『FFVII リメイク』から継続しているので、自分としては区切りを意識せずに進めてきた感覚ですね。

北瀬　通常の流れだと、ひとつ前の作品にあたる『インターグレード』がマスターアップしたあとに、つぎの作品のシナリオ制作をはじめるので、プランナーやデザイナーといった開発スタッフはシナリオが完成するまでインターバルができるんです。でも今回は、野島さん（野島一成氏：ストーリー＆シナリオ）への発注を先行していたため、早いうちから準備が整って作業を切れ目なく進められました。また、ゲーム開発では一般的に、1作品を作り終えるとコアなスタッフ以外はほかのチームに散っていくのですが、今回はインターバルがなかったおかげで、1作目とほぼ同じメンバー構成で2作目に取りかかれたんです。大ボリュームの作品のわりには比較的スムーズに開発を進行できたのは、同じ布陣で前作のノウハウを引き継げたからこそだと思いますね。

――前作のアルティマニアでのインタビューでは、北瀬さんが「何部作になるか明言できない」とおっしゃっていましたが……。

北瀬　当時は本当に何部作になるのか決まっていなくて、その状態のまま『FFVII リメイク』のプロモーション活動がはじまっていたので、はっきりと言うことができなかったんですよ。

野村　あのころは、まさに何部作にするか悩んでいた時期でした。なんとなく「三部作かな？」みたいな空気感でプロジェクトがスタートしたのですが、1作目を作り終えたときに北瀬が「やっぱり二部作にしたい」と言い出したんです。作品と作品のあいだがどうしても数年空くので、三部作だとファンのみなさんを二度も待たせてしまうことになる。それを避けるために、つぎの2作目で完結させたい、というのが理由でした。

北瀬　でも、2作目にエンディングまでの展開を全部収

めるとなると、相当なボリュームになってしまう。いろいろな要素をカットして切り詰める方法もありましたが、自分も現場の開発スタッフも、それはやりたくないとの意見で一致していたので、結果的に三部作を選択したんです。開発期間が長くなることで、スタッフたちがモチベーションを保てるだろうか、という心配はあったものの、今回の開発は最後まで熱量が高いまま進んでいたので安心しました。

──「リメイクプロジェクトでは関連作品などの設定をひとつにまとめたい」とのお話も以前にうかがいましたが、その方針は引き継がれているのでしょうか？

野村　それは変わっていません。いままで、原作となるオリジナル版『FFVII』のほかにコンピレーション作品や小説などを多数制作してきましたが、設定や物語の展開に微妙な齟齬が見えたりしていました。さらに、プレイヤーひとりひとりのなかにも独自の『FFVII』の世界が存在しているはずです。そういった無数の『FFVII』をひとつにまとめよう、という目的でスタートしたのが、今回のリメイクプロジェクトでした。『FFVII リバース』でも、そのコンセプトは継承されています。

オリジナル版を踏襲するのが基本なので エアリスの結末は……

──リメイクプロジェクトの2作目として、『FFVII リバース』をどんな作品にしようと考えていましたか？

野村　『FFVII』では「命」が大きなテーマになっていますが、『FFVII リバース』ではさらに「絆」をキーワードにしてシナリオやゲームシステムを構築していきました。全体のストーリーのなかでも、とくに人間関係が濃密に描かれるパートですから、システムまで含めて「絆」を強調することになったんです。

北瀬　僕としては、今回の物語が忘らるる都までということで、とくにオリジナル版をプレイしたみなさんからはエアリスの結末に注目が集まるだろうと感じていました。ですので、シナリオやゲームシステムなどのすべての要素が、その場面を最大限に盛り上げるような形で構築されるといいな、と思っていましたね。

──前作でクラウドが運命の壁を壊したことで、エアリスの結末も変わるのではないかと予測していたプレイヤーも多かったと思います。

北瀬　確かに、そういった分岐があるかも、と想像したかたもいるかもしれません。ですが、大筋はオリジナル版のストーリーを踏襲するのがリメイクプロジェクトのコンセプトでもありますので……。

野村　本音を言えば、みなさんにいろいろな期待を抱かせてしまわないように、発売前の段階でエアリスの運命にだけ注目が集まることは避けたかったんです。そのため、『FFVII リバース』のプロモーションがはじまった当初は、この話題を意図的に出さないようにしていました。ただ、とくにメディアのかたがたから、あまりにも「エアリスはどうなるのか」と聞かれたので、これはもう触れざるを得ないと覚悟を決めたんです。キャッチコピーも、エアリスの結末をからめて、「守る世界に君はいるのか」としました。

──タイトルの「リバース」という言葉には、どんな意味が込められているのでしょうか？

野村　前作の「リメイク」と同じく、いろいろな解釈ができるようにしているのですが、大きな前提としては、「リメイク」に近い意味にしようと考えていました。そのうえで、今回の作品から遊んでもらっても楽しめることを打ち出すために、「ここからでもスタートできる」と感じられるようなワードを探したんです。また、『FFVII』の物語でキーとなる存在はエアリスですが、同時にこれはセフィロスの物語でもあります。主人公たちの視点だけではなく、倒すべき存在の視点も意識したタイトルとも言えます。そういう意味では、「リメイク」とくらべて「リバース」は、よりキャラクターに焦点を当てた単語になっていますね。

──タイトルロゴの色についてですが、前作の緑をベースにしつつ赤い部分が加わっているのはなぜですか？

野村　ロゴの色に関しては、ガラッと変えるべきか悩みました。たとえば、ロゴ全体を真っ赤にするなど、大胆に変えたほうが前作との差がわかりやすいのですが、それだとどうしても『FFVII』らしくなかったんです。逆に、前作とまったく同じカラーリングだと、ロゴを並べたときに区別がつかなくなってしまう。『FFVII』らしさを保ちつつ差別化もできるように、何パターンも候補を出して調整を重ねた結果、現在のような赤を少しだけ入れた配色に落ち着きました。ちなみに、クラウドとザックスとセフィロスが立っているキービジュアル(→P.709)では、セフィロスの背景の空を赤く染めています。セフィロスには黒のイメージもありますが、炎のなかにいる姿も印象的ですので、「彼が世界を赤く変えていく」といった意味も込めて空を赤にしました。

北瀬　セフィロスが発動させるメテオにも赤の印象があるので、メテオの前兆も感じ取ってもらえるのではないでしょうか。

──そのCGでは、クラウドとザックスの背景が夜と昼になっていますが、何か意味があるのでしょうか？

野村　もともと彼らの名前には、クラウドが「雲」、ザックスのファミリーネームのフェアが「快晴」という意味が込められていて、その正反対の関係を夜と昼で示しています。本来は、ふたりの空はひとつなのですが、中央でセフィロスが赤く切り裂いて、それぞれの運命を変えてしまう……というイメージですね。

どんなに大変だとしても ワールドマップを実現させたかった

──ゲームシステム面では、ワールドマップが前作からの最大の変化と言えますが、採用の決断に踏み切るのは難しかったのではないですか？

野村　クラウドや町などがデフォルメされていたオリジナル版のワールドマップを、リアルな頭身のキャラクターが行き来するような空間として作り上げるのは相当大変だろうとの認識は、当然ありました。だからといって、今回のリメイクプロジェクトでワールドマップを省略するのはあり得ないと思っていたので、何としてもやり遂げることは命題でした。制作にあたって、乗り越えなくてはいけない課題はふたつありました。ひとつ目は、ただ目的地へ向けて移動するだけでは意味がないので、ワ

ールドマップを探索するモチベーションになるものが必要だということ。そこで浜口(浜口直樹氏：ディレクター)から提案されたのが、チャドリーのワールドレポートを軸にするアイデアでした。もうひとつの課題は、飛空艇をどうするかという点。実際に飛空艇が登場するのは3作目なのですが、自分はこれが一番の難関だと考えています。

——飛空艇のスピードが速くて、グラフィックデータの読みこみが追いつかないということでしょうか？

野村　そこを心配するかたが多いのですが、僕が気にしているのは「着陸できるのかどうか」なんです。巨大な飛空艇が着陸するためには、滑走路のような広い平地が必要になるのですが、そうすると好きな場所には着陸できない乗り物になってしまう。はたしてそれでプレイヤーのみなさんに納得してもらえるのだろうか、という懸念がありまして。この飛空艇問題については、ずっと悩みつづけていました。昔は飛空艇のシンボルが地上にスーッと着地するだけで良かったのですが、グラフィックのスケール感がリアルになってしまうと、そういうわけにもいかない。これが解決しないかぎり、飛空艇を飛ばすのは難しいのではないかと思っています。

——映像がリアルになったことで、ごまかしが効かなくなってしまったわけですね。

野村　じつは、飛空艇だけでなく、ワールドマップで検討が必要なことは2作目よりも3作目のほうが多いんです。たとえば、オリジナル版だとワールドマップにウェポンが出現して歩きまわったりしますが、それをどうやって表現するのか、とか……。

——さらに海底や宇宙にも行きますから、想像しただけでも大変そうです。

北瀬　確かに、海底は……どうするんだろう？(笑)

野村　ただ、どれだけ難しくても、最終的には作る以外に選択肢はないので。今作を成し遂げたスタッフたちですから、期待に応えてくれると思っています。

——オリジナル版では隠し要素だった好感度が、今回はエンディング後限定ではあるものの上昇量が確認できるようになったのは、どのような理由からでしょうか？

野村　自分は"隠しておきたい派"だったのですが、スタッフたちの意見を尊重して、今回は目に見える形にしました。好感度が設定されているキャラクターがオリジナル版よりも増えていますし、ゴールドソーサーでのデートイベントも凝った作りになっているので、上昇量を具体的に見せることで好感度の仕組み全体をミニゲームのように楽しんでもらう意図として正解だと思います。

——好感度関連だと、デートイベントの内容について野村さんから何かリクエストは出しましたか？

野村　自分からお願いしたのは、ユフィの初恋話ですね。『クライシス コア -FFVII- リユニオン』の制作時に、ユフィとザックスが会うシーンを改めて見たのですが、ふたりの出会いの記憶がユフィのなかに残っていてほしいと思って、今回のデートイベント中に取り入れてもらいました。

クラウド役の櫻井孝宏氏は「クラウドの声帯」とも言える存在

——今回の物語では、クラウドの声色や口調が場面によって大きく変わりますが、とくに5年前のニブルヘイムでは、しゃべりかたがザックスそっくりで驚きました。

野村　あのクラウドはザックスの記憶を再現している状態ですが、さすが櫻井さん(櫻井孝宏氏：クラウド役声優)だと感心しましたね。ボイス収録時は、単に「ザックスみたいな口調でお願いします」と指示するのではなく、なぜクラウドがこんなセリフをしゃべるのか、という物語の経緯もきちんと説明したうえで演技をしてもらいました。櫻井さんは、クラウドを長年演じていることもあり、「このシーンはこんな感じです」と簡単に伝えるだけで意図をすぐに汲み取ってくださるので、最近では演技内容について指示を出す回数自体が減っているかもしれません。自分にとっては、櫻井さんは「クラウドの声帯」とも言える存在ですね。

——レッドXIIIも、コスモキャニオン到着前後で見事に口調が変わっていますが、当初から山口勝平さんが声を担当する想定だったのでしょうか？

野村　そうです。『FFVII リメイク』の制作当時から、レッドXIIIは渋い声とかわいい声を別々の声優さんではなくひとりのかたに演じてもらうべきだと考えていて、それならば山口さん以外には務まらないとの確信が自分にはありました。念のため、オーディションも何度か行なったのですが、やはり山口さんしかいないということでお願いしたんです。英語ボイスのキャスティングも自分が行なっていますが、英語版も同様に、ひとりで演じわけできるかたをキャスティングしています。

——ボイスに関しては、本作からバレット役の声優が交代されていますが、まったく違和感がありませんでした。

野村　今回のバレットは、ほかのキャラクターよりも時間をかけてボイスを収録したのですが、新しくお願いした船木さん(船木まひと氏)はかなり苦労されていましたね。以前のバレットの演技を何度も聞いて、雰囲気が大きく変わらないように注意しながら演じてくださっています。我々も、『FFVII リメイク』のバレットを思い返しながら、「こんな状況のときバレットはこんなふうにし



プロデューサー
北瀬佳範
Yoshinori Kitase

代表作　FFV、FFVI、FFVII、FFVII リメイク、FFVIII、FFX、FFXIII、メビウス FF

自分だけが知っている本作の秘密

今回の主題歌は、最初の打ち合わせでは「エンディングだけで流れるバラード系の女性ボーカル曲」という方針でした。でも、『FFVIII』や『FFX』のように本編の印象的な場面とシンクロさせたほうが、より記憶に残るのではないかと思い、ゴールドソーサーの演劇での歌唱シーンをあとから追加してもらったんです。

ゃべっていた」ということを伝えつつ、ボイスを収録していきました。

――レノ役の藤原啓治さんが亡くなられてボイスがどうなるのかも気になっていましたが、今回は以前のものを流用する形で対応されているのでしょうか？

野村　そうです。代役を立てて収録する手もあったのですが、すぐにそんな気持ちに切りかえるのは難しくて、今回は出番を減らしてでも藤原さんでいくことにしました。ただ、流用するといっても容易ではありませんでしたね。基本的には、本来言わせたいセリフに近いものを過去のボイスから探し出すのですが、たとえ同じ言葉でも、しゃべっているときのテンションで印象や意味合いが変わりますし、会話相手のセリフとかみ合うかという問題もあるので、使えない場合が多いんです。レノの声は、これまでにかなりの量を収録してきましたが、想定していたよりも流用できる数が少なくて、結果的にセリフの量を減らすことになってしまいました。レノが好きなファンのかたがたには、彼の出番が少なくなって申し訳ないと思っています。

クライマックスのシーンでは「受け入れられない心境」が描かれている

――こまかい質問になりますが、物語の冒頭でクラウドを担いだザックスのもとに落ちてくる白い羽根には、何か意味があるのでしょうか？

野村　どうなんでしょう？　何かを"アンジ"しているのかもしれませんね(笑)。

――オリジナル版では今回のシナリオの範囲でウータイに行けますが、本作で訪問できないのはなぜですか？

野村　ウータイはオリジナル版のときから神羅と戦火を交えられる立場でしたが、実際に訪れると結構穏やかな国で、そこまで物々しい雰囲気ではありませんでした。しかし、描写がリアルになると、神羅がウータイを脅威に感じるような説得力が必要になります。そのため、シナリオ的にも映像的にもパワーアップさせるべく、今作ではなく3作目で訪れるように変更して、存在感を強調する方針にしました。

北瀬　アジアンテイストなのは原作と同じですが、ちょっと軍事的な要素が増えているイメージですね。

野村　その軍事力も、神羅とはちがった描きかたをしているので、楽しみにしていただければ。

――ウータイ関係者として現れるグレンは、『FFVII エバークライシス』の「ザ ファーストソルジャー」編に登場していたキャラクターですよね。

野村　じつはグレンは、世に出たのは『FFVII ザ ファーストソルジャー』や『FFVII エバークライシス』が先ですが、もともとは『FFVII リバース』に登場させるために作ったキャラクターで、あとから「ザ ファーストソルジャー」編の物語のメインキャラクターにしたんです。グレンのほか、謎の人物であるスフール総督の正体については、3作目で真相が明らかになります。ただ、実況動画などを見ていると結構バレてはいましたね。

――物語のクライマックスについても、お話をうかがっていかなければなりません。オリジナル版になかった展開として、セフィロスの剣をクラウドが受け止めますが、結局阻止はできなかったのでしょうか？

野村　まず、多くのプレイヤーのみなさんがあの運命を回避したいと願うはずなので、今回は運命に抗い、クラウドに攻撃を受け止める行動をさせたい、と考えました。オリジナル版では「大切な人を突然失う」という運命を描くために、クラウドはセフィロスに対して何もできず、エアリスと言葉を交わすこともないまま別れる流れにしていたんです。しかし、現実世界で実際に大切な誰かを失ったとしたら、すぐに受け入れることはできません。今回は、「大切な人を失うのを受け入れられない」ことを描く方針にしたんです。

――クラウドの脳裏にノイズが走るたびに、さまざまな映像がフラッシュバックしますが、あれにはどんな意味があるのでしょうか？

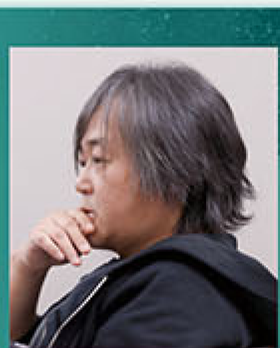
野村　さまざまな要素がありますが、いまは「受け入れることができない心境を表している」とだけ言っておきます。

――その後、セフィロスとのバトルではクラウドとザックスが共闘します。このときは、ふたりの世界がつながっているということですか？

野村　一時的に混線しているような状態と思ってください。あの場面は、一瞬でもいいからクラウドとザックスをリンクさせたくて、自分のほうからリクエストして作ってもらいました。それまで別々の場所で動いてきたふたりがクライマックスのラストバトルで交わるシーンを、少しでも入れたかったんです。自分としては気配を感じる程度でもよかったのですが、バトルの盛り上げとして思った以上にからむことになりましたね(笑)。

――そのあとは、クラウド、ザックス、仲間たちが3つの場所に分かれてリバース＝セフィロスと戦いますが、それぞれ同じ敵を相手にしている状況なのでしょうか？

野村　理屈としてはその通りで、どれも同じ個体ですね。セフィロスは「超越した存在」なので、複数の世界に同時に関与できるんです。オリジナル版のリバース＝セフィロス戦では、仲間が3組のパーティに分かれて戦ってい



クリエイティブディレクター
野村哲也
Tetsuya Nomura

代表作　FFVI、FFVII、FFVII リメイク、FFVIII、FFX、FFXIII、『キングダム ハーツ』シリーズ

自分だけが知っている本作の秘密

「リバース」というサブタイトルは、当初はリメイクプロジェクトの3作目に付ける予定で、2作目は「リユニオン」にするつもりだったんです。しかし、改めて今作の内容を見返して、「リバース」のほうが意味として合っていると感じたため、2作目を「リバース」にして、「リユニオン」は『クライシス コア -FFVII-』のリマスター版に採用しました。いまは、3作目のタイトルはまだ誰にも明かしていません(笑)。

たので、それを現在の技術で表現してみました。

――エンディングの最後に表示される英語のメッセージは、今回も野村さんが書かれたのですか？

野村　そうです。自分が日本語で原文を書き、それを何パターンか英訳してもらったなかから、一番直訳に近い「No Promises Await at Journey's End」という文章を採用しました。意味としては「旅の終わりは約束されていない」「結末は何も決まっていない」といったところです。

――「Promises」という単語からは、約束の地も連想されますが……。

野村　それも意識しています。自分はこういうものを決めるときには、いろんな解釈ができるようにしますので。もちろん、主題歌の『No Promises to Keep』にも引っ掛けています。

北瀬　ちなみに、主題歌の歌詞も、野島さんに日本語で書いてもらったものを英訳しています。もともとの日本語の歌詞でも、ちゃんとメロディに乗せて歌えるようになっていて、実際に植松さん（植松伸夫氏：主題歌作曲者）が日本語ボーカルのバージョンも試験的に作っていましたね。

北瀬氏から野村氏に投げられた すごく重要な"宿題"を検討中

――次回はいよいよリメイクプロジェクトの最終作となります。完結に向けての意気込みを聞かせてください。

野村　3作目のシナリオはもう完成していて、ボイス収録も近々はじまります。そんななか、"宿題"のボールが北瀬から自分に投げられてきました。「オリジナル版にはなかった、でもすごく重要な"あること"を入れたい」というリクエストで、自分としては「うーん、結構大変なことを言い出したな」と思ったのですが（笑）、いまは「ちょっと考えます」ということで、受け取ったボールをみがいている最中です。うまく作り上げればみなさんに喜んでもらえるアイデアなので、いかに説得力のある形にするか、思案しているところです……何の話をしているか、まったくわからないと思いますが（笑）。

――『FFVII』ファンにとって期待できる完結編になりそうですね。

野村　自分もそう信じています。発売されるのは1作ごとにバラバラの時期ですが、スタートの時点から全体を見通したうえで作りはじめているので、最後までみなさんに喜んでもらえるとうれしいですね。

北瀬　自分が直接関わる『FFVII』関連作品としては、年齢的に次回の3作目が最後になるかもしれません。もちろん、今後も『FFVII』の世界がつづいていく可能性はありますが、ひとまずの締めくくりを迎えることになります。そんな意味も込めて、クラウドをはじめとしたキャラクターたちには、最終的に幸せになってほしいですね。物語がどんな結末を迎えるかは、実際に完成してみるまでわかりませんが、何かしらのわだかまりが残ったままでは終わらせたくない、というのが個人的な想いです。

――完結編を遊べるのは、いつごろになりそうですか？

北瀬　1作目から2作目へのグレードアップを受けて、みなさんの期待もさらに高まっていると思いますし、開発チームとしてもボリュームとクオリティに関して妥協する気持ちはありません。ですので、無理にスケジュールを短縮するようなことはせず、高い期待に応えられるものを目指すつもりです。振り返ると、『FFVII リメイク』が2020年リリースですので、『FFVII リバース』は発売までに4年かかっていますが、そのあいだの約1年は『FFVII リメイク インターグレード』の開発に費やしており、実質の制作期間は3年程度でした。これだけ大きな規模のタイトルを3年で制作できたのは、最初にお話しした通り、前作とほぼ同じ開発チームでノウハウやコミュニケーションが成熟していたからなんです。3作目も同じ布陣で制作しますので、チームとしての練度がさらに上がっているはずですし、シナリオもほとんどできあがっていることを考えると、このボリュームのゲームとしては比較的短い間隔でお届けできるかもしれませんね。

（2024年2月9日　スクウェア・エニックスにて収録）



INDEX

※ カード ……『クイーンズ・ブラッド』で使用するカード

No Promises to Keep
LOVELESS Ver.

作曲：植松伸夫／編曲：成田 勤
作詞：野島一成
訳詞：Ben Sabin, Matt Furda & John Crow
歌：Loren Allred

Walking city streets with worn cobblestones
Listening to people rushing past to rhythms all their own
Life passing me by, not thinking how the years have flown
Until I met you

I won't say that it was fate
I won't say that it was destiny
But if not, what could it be
That drew you towards me?
Could it be chance?

Till the day that we meet again
Where or when I wish I could say
But believe—know that you'll find me
Promises to keep, we won't ever need

Till the day that we meet again
At our place, just let me believe
In the chance that you'll come
Take my hand and never let me go

Take my hand
And believe
We can be
Together evermore

あなたと出会った街は
忙しい足音に急かされて
時計さえ早く刻んでた
昨日までは

運命なんて
信じたくないから
この出会いは
ねえ、なんて呼ぼう
偶然？

明日も 会いたいな
偶然 あの場所で
信じたいの
約束なんて いらないと

明日も 会えるかな
偶然 あのかどで
信じさせて
この手 離さないで

信じさせて
その手 離さないで



SE-MOOK

FINAL FANTASY VII REBIRTH ULTIMANIA

ファイナルファンタジーVII リバース アルティマニア



STAFF

企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　大矢和裕
編　　集　黒﨑正記／阿部優子／羽生真樹／多田卓司
制作業務　柄澤 徹／大岡俊裕／酒井 耕／田中尚樹

編集・執筆・DTP
株式会社デジタルハーツ
大出綾太（Director）
澤田真之（プロローグ／キャラクター＆ワールド／シナリオ／シークレット）
山中直樹（バトルシステム）
板場利光（シナリオ）
白崎正悟（マップ＆ワールドレポート／DTP）
大出啓太（サブイベント＆ミニゲーム／シークレット）
末崎進一（サブイベント＆ミニゲーム／アイテム／シークレット）
小石朋仁（エネミー）
舘崎美由貴（DTP／Editorial Support）

装丁・デザイン・DTP
青木恵美

DTP
株式会社東海創芸

インタビュー原稿
有限会社東京テキスト

インタビュー撮影
福田俊介

Special Thanks
株式会社スタジオベントスタッフ
山下 章（巻頭部分／インタビュー聞き手）

協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス
『ファイナルファンタジーVII リバース』開発チーム
品質管理部
マーケティング推進部

デジタル版　Ver.1.00
2024年5月10日　Ver.1.00発行

発行所　株式会社スクウェア・エニックス

<ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ>
スクウェア・エニックス　サポートセンター
https://sqex.to/jp_shoseki_support

<ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ>
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

本書は2024年2月29日アップデートまでのゲーム内容にもとづいて制作されています（その後アップデートで追加・変更される要素は含まれていません）。最新の情報は『ファイナルファンタジーVII リバース』公式サイトをご確認ください。

FINAL FANTASY VII™
REBIRTH